Roland®

24 BIT DIGITAL REVERB

SRV-3030
SRV-3030D

MANUAL DEL USUARIO

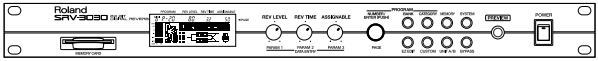
Antes de utilizar este equipo, lea con atención las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (p. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (p. 3), y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 6). Estas secciones ofrecen información importante acerca de la correcta utilización del equipo. Además, para familiarizarse con todas las funciones de este nuevo equipo, lea todo el Manual del Usuario con atención. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo a mano para poder consultarlo cuando sea necesario.

Las explicaciones de este manual incluyen figuras que muestran lo que aparece normalmente en la pantalla. No obstante, debe tener en cuenta que su equipo puede incorporar una versión más nueva y mejorada del sistema (p.ej., puede incluir nuevos sonidos) y, por lo tanto, lo que aparezca en la pantalla puede no coincidir con lo que muestran las imágenes de este manual.

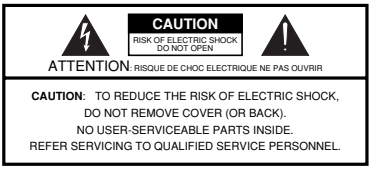
Convenciones utilizadas en este manual

Las palabras entre corchetes [ ] indican botones o mandos del panel.
Ejemplo: [PREVIEW] indica el botón PREVIEW.

(p. **) indica una referencia de página.



Copyright © 1999 ROLAND CORPORATION
Todos los derechso reservados. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse por ningún medio sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.


CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.

El símbolo del relámpago con punta de flecha dentro de un triángulo equilátero pretende alertar al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" no aislado que puede ser de una magnitud suficiente como para representar un riesgo descarga eléctrica para las personas.

El signo de exclamación dentro de un triángulo equilátero pretende alertar al usuario de la presencia de instrucciones operativas o de mantenimiento importantes en los manuales que acompañan al programa.

INSTRUCCIONES RELATIVAS AL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS O LESIONES EN LAS PERSONAS.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES
GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA - Al utilizar equipos eléctricos deben seguirse algunas precauciones básicas, que incluyen las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones antes de utilizar el producto.
2. No utilice este producto cerca del agua — por ejemplo cerca de una piscina, un fregadero, sobre un suelo húmedo o lugares similares.
3. Este producto debe utilizarse sólo sobre un soporte o pie recomendado por el fabricante.
4. Este producto, ya sea por si sólo o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir unos niveles de sonido que pueden provocar lesiones permanentes en el oído. No utilice este equipo durante mucho tiempo a un volumen alto o que no le sea confortable. Si experimenta alguna pérdida de capacidad auditiva u oye un zumbido en el oído, acuda al médico.
5. El producto debe colocarse de manera que su posición no interfiera con su apropiada ventilación.
6. Este producto debe instalarse lejos de fuentes de calor como radiadores, calefactores u otros aparatos que produzcan calor.
7. Este producto sólo puede conectarse a una fuente de alimentación del tipo descrito en las instrucciones operativas o del tipo indicado en el producto.
8. El cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente si no va a utilizar la unidad durante un tiempo.
9. Tenga cuidado de que no penetren objetos ni se derramen líquidos en el interior del equipo a través de sus aberturas.
10. Esta unidad deberá enviarse al personal especializado del servicio técnico siempre que:
    A. el cable de alimentación o el conector estén dañados.
    B. hayan penetrado objetos o se hayan derramado líquidos en el interior del producto.
    C. el producto haya estado expuesto a la lluvia.
    D. el producto no funcione de manera normal o muestre un cambio importante en sus prestaciones.
    E. el producto haya caído o el mueble haya sufrido algún daño.
11. No intente realizar reparaciones en el producto más allá de lo que se describe en las instrucciones de mantenimiento dirigidas al usuario. Todas las demás reparaciones deben referirse al personal del servicio técnico.

For the USA

This product may be equipped with a polarized line plug (one blade wider than the other) . This is a safety feature. If you are unable to insert the plug into the outlet, contact an electrician to replace your obsolete outlet. Do not defeat the safety purpose of the plug.

For Canada

For Polarized Line Plug

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ATENCIÓN y ⚠PRECAUCIÓN

⚠ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
⚠PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo ⃠ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠ATENCIÓN

- Antes de utilizar este equipo, lea las instrucciones siguientes y el manual del usuario.
- No abra ni realice ninguna modificación interna en el equipo.
- Cuando utilice este equipo con un soporte o un pie recomendado por Roland, el soporte o pie deben colocarse con atención para que quede plano y permanezca estable. Si no utiliza ningún soporte o pie, deberá asegurarse que lugar elegido para colocar el equipo ofrezca una superficie plana que soporte de manera adecuada el equipo, y que no permita que éste tambalee.
- No dañe el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, no lo pise ni coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable de alimentación dañado puede provocar descargas o incendios. No utilice nunca un cable de alimentación dañado.
- En hogares con nijños pequeños, un adulto deberá supervisar la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas esenciales para una utilización segura del equipo.
- No conecte el cable de alimentación del equipo a una toma con muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial al utilizar alargos—el voltaje total utilizado por todos los aparatos conectados al alargo no debe exceder su capacidad nominal (watts/amperes). Una carga excesiva puede hacer que el aislamiento del cable se caliente y que eventualmente se funda.

⚠ATENCIÓN

- No permita que el equipo reciba golpes fuertes. (No lo deje caer.)
- Antes de utilizar el equipo en el extranjero, consulte con su distribuidor, con el Centro Roland más próximo o con un distribuidor autorizado, que aparecen en la página "Información".

⚠PRECAUCIÓN

- Coja siempre el conector del cable de alimentación al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente.
- No deje que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar fuera del alcance de los .
- No suba sobre el equipo, ni coloque objetos pesados sobre él.
- No toque nunca el cable de alimentación ni su conector con las manos húmedas al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente.
- Antes de desplazar el equipo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y desconecte todos los cables de los equipos externos.
- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.
- Siempre que haya la posibilidad de una tormenta eléctrica, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.

Funciones

Efectos de sonido de alta calidad

Este equipo representa la culminación de nuestros esfuerzos para refinar las capacidades de interpretación principales de un equipo pensado para la reverberación. Con el convertidor AD/DA de 24 bits y la entrada/salida digital de 24 bits, este equipo proporciona efectos de alta calidad que compiten con los de los equipos de estudio profesionales.

Dos equipos de reverberación de alta calidad

Con dos equipos de reverberación de alta calidad, puede combinar dos efectos de reverberación separados, u obtener una reverberación estéreo total.

Separación dinámica

Los nuevos algoritmos de separación dinámica proporcionan una reverberación que cambia dinámicamente según la frase de interpretación o el instrumento musical que se utiliza (p. 50).

Funcionamiento fácil

La pantalla gráfica y los mandos aseguran un manejo simple pero completo de las funciones del SRV-3030. El equipo dispone de funciones prácticas, como Preview (p. 17) y Búsqueda de Categorías (p. 16).

Función Preview

Preview es una función que permite escuchar un test de los efectos de reverberación utilizando los sonidos de instrumento internos. Puede escuchar sonidos simplemente pulsando un botón. El SRV-3030 incorpora un grupo completo de sonidos de instrumento, que permite escuchar los sonidos más adecuados para cualquier tipo de reverberación. Además, también puede escuchar sonidos utilizando sonidos (grabados) muestreados (utilizando tarjetas de memoria) (p. 35).

Función búsqueda de categoría

Los programas están divididos en categorías basadas en la aplicación-- por ejemplo, vocal o de instrumentos. La función de búsqueda de categorías permite buscar rápidamente las categorías, de modo que puede encontrar rápidamente los programas que busca.

Tres métodos de edición

Puede utilizar cualquiera de los tres métodos de edición para adaptarse a cualquier situación u objetivo.

Edición directa (p. 10)

Permite una edición rápida y fácil de los parámetros utilizados más frecuentemente (nivel de reverberación, tipo de reverberación, etc.).

Edición EZ (p. 21)

Ajusta los parámetros EZ a aquellos que se aproximan al sonido que busca, con lo que obtienen un modo más intuitivo para crear sonidos.

Edición personalizada (p. 22)

Permite unos ajustes más precisos para todos los parámetros.

Acepta tarjetas de memoria

Con las tarjetas de memoria extraibles, puede almacenar y utilizar más datos de ajustes de reverberación. Además, puede utilizar esto para muestrear y más tarde usar como sonidos de preescucha.

CONTENIDO

Funciones 4

NOTAS IMPORTANTES 6

Panel frontal y posterior 7

Comienzo rápido 8

Recuperar los ajustes originales (Reinicio original) 8
Escuchar los programas de demostración (SYSTEM + PREVIEW + POWER) 9
Escuchar sólo utilizando el SRV-3030 (PREVIEW) 9
Cambiar los sonidos de reverberación 10
Si no obtiene los sonidos que desea 10

Funciones básicas 11

Antes de empezar 11
- Conexiones 11
- Activbar el equipo 14
- Ajustar el nivel de entrada / salida (SYSTEM) 14

Seleccionar programas (PROGRAM) 15
- Selección desde todos los programas (NUMBER, BANK) 15
- Seleccionar programas mediante la categoría (CATEGORY) 16
- Seleccionar programas mientras escucha el sonido de preescucha (PREVIEW) 17

Ajustar el volumen del sonido de reverberación (REV LEVEL) 17
Ajustar el tiempo de reverberación (REV TIME) 18
Ajustar el carácter de la reverberación (ASSIGNABLE) 18
Desactivar la reverberación (BYPASS) 19
Ajustar el contraste de la pantalla (SYSTEM) 19

Crear sonidos 20

Antes de iniciar las operaciones 20
Ajustar sonidos (EZ EDIT) 21
Ajustes más exactos (CUSTOM) 22
- Ajustar los parámetros utilizados en la creación de sonidos 22
- Asignar parámetros a los controles 23
- Ajustar Asignación de control 25
- Cambiar nombres de programa 26

Guardar 27
- Tarjetas de memoria 30

Funcionamiento avanzado 33

Cambiar la pantalla 33
Activar y desactivar la reverberación con un pedal 34
Crear sonidos de preescucha (MEMORY) 35
Utilizar instrumentos MIDI 36
- Acerca de MIDI 36
- Cambiar programas desde aparatos MIDI externos 37
- Enviar y recibir ajustes mediante MIDI (Volcado general / carga) 39

Referencia 41

Parámetros EZ EDIT 41
Lista de parámetros EZ EDIT 41
Funciones de los parámetros EZ EDIT 42
Parámetros CUSTOM 43
Lista de parámetros CUSTOM 43
- STRUCTURE 43
- REVERB 43
- 3 BAND EQ 47
- EFFECT 47
- NAME / PREVIEW 48
- DIRECT EDIT ASSIGN 48
- CONTROL ASSIGN 48

Funciones de los parámetros CUSTOM 49
- STRUCTURE 49
- REVERB 53
- REVERB (GATE REV) 57
- REVERB (AMBIENCE) 59
- REVERB (NON LINEAR) 61
- 3 BAND EQ 63
- EFFECT 64
- NAME / PREVIEW 66
- DIRECT EDIT ASSIGN (PARAM 1–3) 67
- CONTROL ASSIGN (ASSIGN 1–4) 67
- DYNAMIC CONTROL 68
- Antes de utilizar los efectos 3D (RSS Effects) 69

Parámetros SYSTEM 70
Lista de parámetros SYSTEM 70
Funciones de los parámetros SYSTEM 71
Parámetros MEMORY 73
Lista de parámetros MEMORY 73
Funciones de los parámetros MEMORY 74
Utilizar entradas y salidas digitales (sólo SRV-3030D) 75
- Ajustar el reloj principal 75
- Conectar equipos de audio digitales 76
- Señales digitales con las que puede trabajar el SRV-3030D 77

Solucionar problemas 78
Lista de menajes 79
Aplicación MIDI 80
Especificaciones 81

Índice 82

NOTAS IMPORTANTES

Además de los artículos listados en las secciones "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" y "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" en las páginas 2 y 3, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice este equipo en la misma derivación de circuito que cualquier equipo que genere interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros equipos, apague todas las unidades. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los equipos.

Ubicación

- El uso de este equipo cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación del equipo o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este equipo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- Para evitar posibles problemas de funcionamiento, no utilice el equipo en lugares con humedad, como por ejemplo áreas expuestas a la lluvia o a otros tipos de humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente suave no abrasivo. Seguidamente seque el equipo con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, alcohol ni disolvente de ningún tipo. Podría decolorar y/o deformar el equipo.

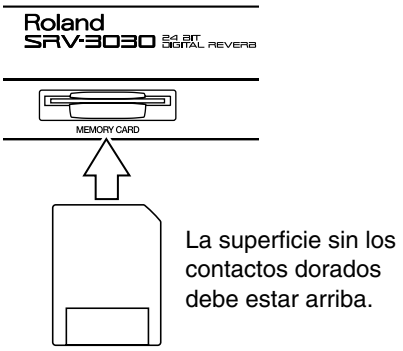
Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera definitiva como resultado de un problema de funcionamiento, o debido a un uso incorrecto del equipo. Para protegerse contra el riesgo de pérdida de información importante, es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas en otro equipo MIDI(p. ej., un secuenciador) de toda la información importante guardada en la memoria del equipo.
- Desafortunadamente, puede ser imposible recuperar la información guardada en otro equipo MIDI (p. ej., un secuenciador) una vez ésta se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad con relación a estas pérdidas de información.
- Utilice un cuidado razonable al manipular los botones, deslizadores o demás controles del equipo; así como al utilizar sus jacks y conectores. Una utilización brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Al conectar y desconectar los cables, coja siempre el conector — no tire nunca del cable. Con ello evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- El equipo irradiará una pequeña cantidad de calor cuando funcione. Eso es totalmente normal.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a un nivel razonable (especialmente por la noche).
- Si debe transportar el equipo, utilice la caja (incluyendo el material de protección) original, si es posible. En caso contrario, deberá utilizar materiales de embalaje equivalentes.
- Utilice sólo el pedal de expresión especificado (EV-5, FV-300L; se vende por separado). Si conecta algún otro pedal de expresión, pueden aparecer problemas de funcionamiento, y también puede dañar la unidad.

Antes de utilizar tarjetas

Utilizar tarjetas de memoria

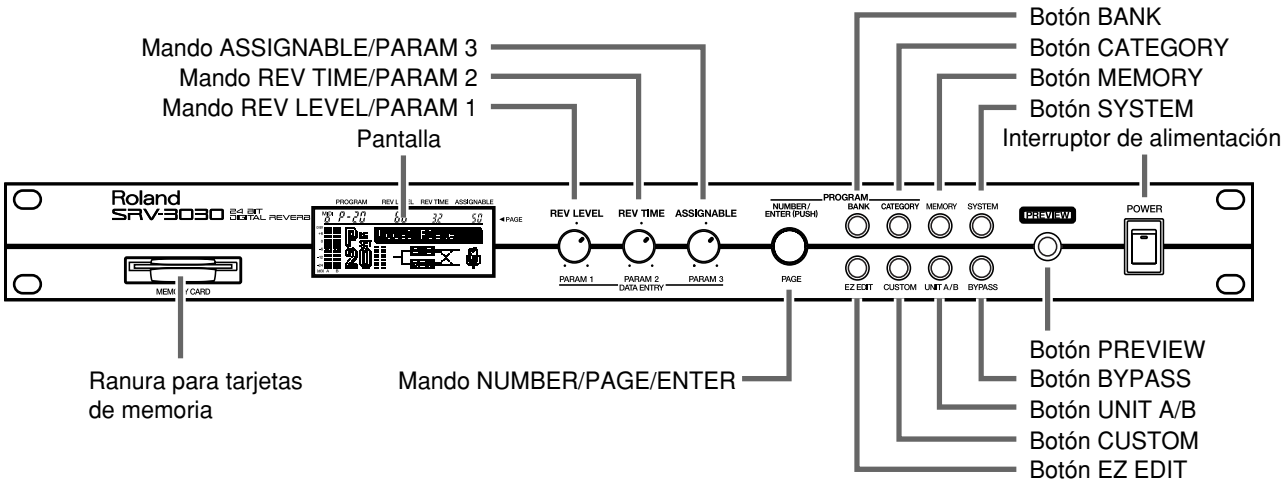
- Inserte con cuidado y totalmente la tarjeta—hasta que quede firme en la ranura.



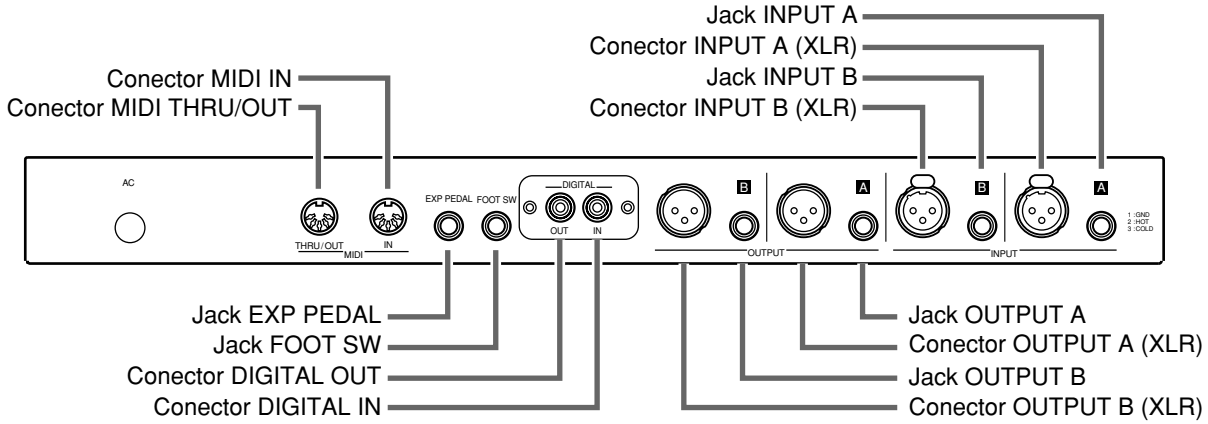
- No toque nunca las terminales de la tarjeta de memoria. Evite también que las terminales se ensucien.

Panel frontal y posterior

Panel frontal

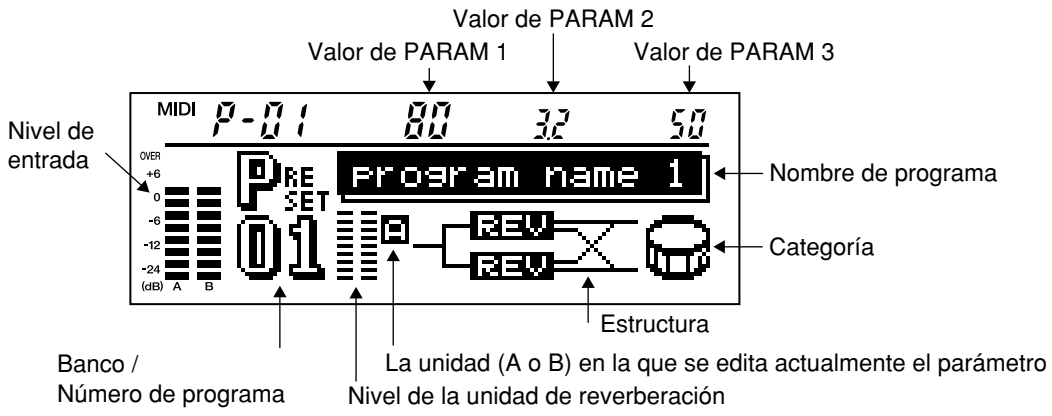


Panel posterior



NOTA *Solo el SRV-3030D incorpora los conectores DIGITAL IN/OUT.*

Pantalla



Comienzo rápido

Puede comprobar los sonidos de reverberación utilizando solo el SRV-3030 (sin ningún tipo de entrada conectada al equipo). Esta sección describe de manera general los procedimientos que se utilizan para obtener esto.

Recuperar los ajustes originales (Reinicio original)

Esto devuelve los ajustes del SRV-3030 a los valores que tenía cuando el equipo salió de la fábrica.

NOTA

Con este procedimiento, los ajustes y los ***Programas de Usuario*** *que se habían guardado vuelven a adoptar los valores originales del equipo.*
Asegúrese de guardar los ***Programas de Usuario*** *en una tarjeta de memoria (p. 28) antes de reiniciar.*

1. Pulse [MEMORY].

2. Gire [NUMBER] (PAGE) hasta que aparezca lo siguiente en la pantalla.

3. Gire [PARAM 3] para ajustar TARGET a ALL.

4. Pulse [NUMBER (ENTER)].

"SURE?" aparecerá en la pantalla.
Si decide no ejecutar el Reinicio Original, pulse [BANK].

5. Pulse [NUMBER (ENTER)].

Se ejecutará el Reinicio Original y el SRV-3030 volverá al modo Play.

Escuchar Programas de demostración (SYSTEM + PREVIEW + POWER)

Puede comprobar una gran variedad de sonidos de reverberación (programas) almacenados en el SRV-3030.

El SRV-3030 incluye varios tipos de sonidos de instrumento internos. Se llaman **sonidos de Preescucha** .
Reproducir estos sonidos de preescucha permite escuchar sonidos de reverberación sin conexiones con cualquier aparato de entrada (es decir, sin que se introduzcan sonidos).

NOTA *Para escuchar los programas de demostración, el SRV-3030 debe estar conectado a un mezclador, amplificador u otro aparato de audio parecido (p. 11).*

NOTA *Antes de escuchar los sonidos de Preescucha, primero lleve a cabo el Reinicio Original.*

1. Desactive el equipo y vuelva a activarlo mientras mantiene pulsado [SYSTEM] y [PREVIEW].

2. Pulse [NUMBER (ENTER)].

Se iniciarán los programas de demostración.
Cada vez que el SRV-3030 pasa al siguiente programa, se reproducirá el sonido de preescucha, con lo que podrá escuchar como suenan los sonidos de reverberación.

3. Pulse [NUMBER (ENTER)].

Con esto saldrá de los programas de demostración.

Escuchar sólo utilizando el SRV-3030 (PREVIEW)

El SRV-3030 incluye varios tipos de sonidos de instrumento internos. Estos se llaman **sonidos de Preescucha** .
Puede utilizar los sonidos de Preescucha para escuchar sonidos de varios programas.

1. Gire [NUMBER] ([PAGE]) para seleccionar el programa.

2. Pulse [NUMBER (ENTER)].

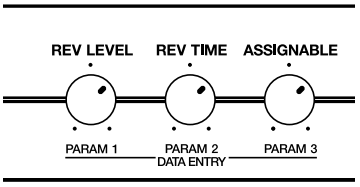
Se accederá al programa (se cargará).

3. Pulse [PREVIEW] para reproducir el sonido de Preecucha.

NOTA *Cuando se ajusta BYPASS (p. 19) a ON, el sonido de Preescucha no se reproducirá.*

Cambiar los sonidos de reverberación

Mediante los tres mandos de control que hay en el panel frontal, puede ajustar (editar) los sonidos de reverberación muy fácilmente. Este método se llama **Edición directa** .



Para ajustar el nivel de reverberación:

Gire [REV LEVEL].
Esto permite ajustar el balance entre sonidos directos y de reverberación.

Para ajustar la longitud de la reverberación:

Gire [REV TIME].
Esto permite ajustar la longitud de reverberación.

Para ajustar el caracter de la reverberación:

Gire [ASSIGNABLE]:
Esto permite ajustar los elementos de la reverberación que proporcionan las características especiales (los parámetros particulares que pueden ajustarse varían según el programa).

Si no obtiene los sonidos que desea

Si tiene problemas con los sonidos del SRV-3030, consulte los siguientes puntos e inténtelo de nuevo.

- ¿Está el volumen del aparato de salida ajustado correctamente?
- ¿Están activados el SRV-3030 y el aparato de salida?
- ¿Ha realizado el procedimiento de Reinicio Original?

NOTA

Si reproduce los sonidos de preescucha sin antes llevar a cabo el Reinicio Original, los ajustes del SRV-3030 pueden variar en relación con aquellos en los que están basados los sonidos de Preescucha. Esto puede provocar el funcionamiento incorrecto de los programas de demostración.

Antes de empezar

Conexiones

Realice las conexiones como se muestra al final de la página, dependiendo del modo en como utilizará el SRV-3030.

NOTA

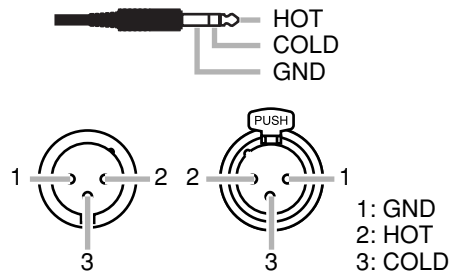
Para evitar un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces u otros aparatos, baje siempre el volumen y desactive todos los equipos antes de realizar cualquier conexión.

NOTA

El volumen del amplificador debe subirse solo después de activar todos los equipos.

NOTA

A continuación se muestran las asignaciones de patillas de los conectores tipo XLR. Antes de realizar las conexiones, asegúrese de que esta asignación de patillas es compatible con las de todos los aparatos. Los jacks Phone son entradas y salidas niveladas que aceptan conexiones phone TRS (también aceptan entradas y salidas no niveladas).



NOTA

Si se conecta un conector estándar (mono) al jack OUTPUT, se obtendrá una salida no nivelada y el nivel de salida bajará a -6 dB.

NOTA

El SRV-3030D es compatible con el formato S/P DIF.

NOTA

Si conecta un aparato digital al SRV-3030D (p. 76), conecte el aparato al conector DIGITAL IN/OUT (coaxial) utilizando un cable con conectores phono RCA.

NOTA

Conectar aparatos que disponen sólo de conectores tipo óptico requiere un adaptador de terceros opcional.

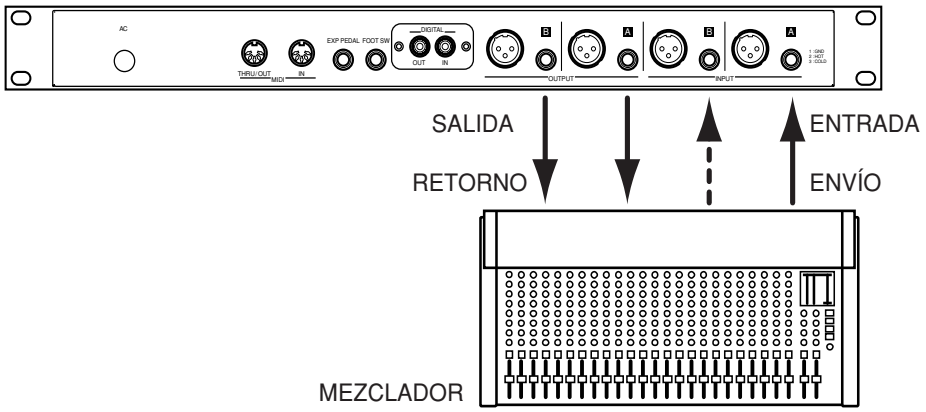
NOTA

Aunque el SRV-3030D es compatible con el formato EIAJ CP-1201, conectar aparatos que disponen sólo de conectores tipo XLR requiere un adaptador de terceros opcional.

NOTA

Utilice los limpiadores que se incluyen en el SRV-3030 cuando monte el equipo en rack.

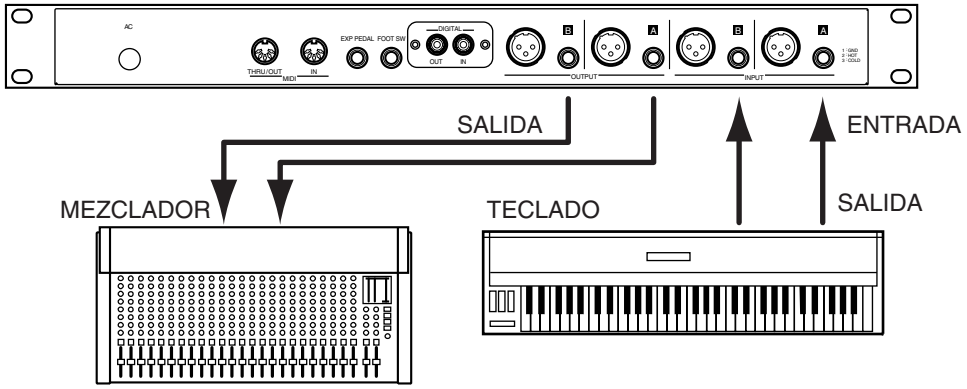
Conectar el mezclador (SEND/RETURN)



NOTA

Asegúrese de que los ajustes de INPUT LEVEL SW e INPUT VOLUME concuerdan con los niveles de entrada y salida del mezclador que esté utilizando (p. 14).

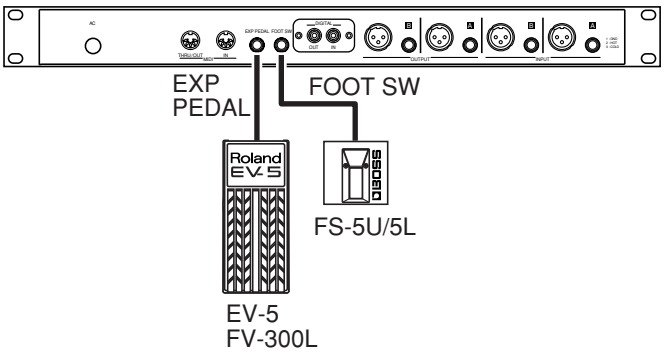
Conectar un teclado o una unidad de ritmo



NOTA

INPUT LEVEL SW normalmente estará ajustado en -20 dBm, y después se ajustará INPUT VOLUME (p. 15).

Conectar aparatos externos



NOTA

Utilice solo el pedal de expresión especificado (FV-300L, EV-5; se vende por separado). Si conecta algún otro pedal de expresión, puede provocar un mal funcionamiento y/o daños en el equipo.

NOTA

Para obtener un volumen mínimo con el pedal de expresión conectado al jack EXP PEDAL, utilice el pedal en la posición "MIN".

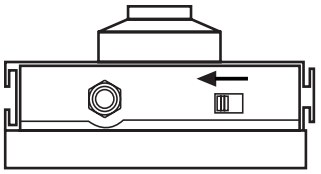
NOTA

Dependiendo de la posición de los micrófonos con relación a los altavoces, pueden producirse ruidos. Esto puede solucionarse de las siguientes maneras:

1. Cambiar la orientación del microfono(s).
2. Situar el o los micrófonos a una distancia mayor de los altavoces.
3. Bajar los niveles de volumen.

NOTA

Cuando conecte un pedal (FS-5U/5L; se vende por separado) al jack FOOT SW, ajuste el conmutador de polaridad tal y como se muestra a continuación.



Conmutador de polaridad

Activar el equipo

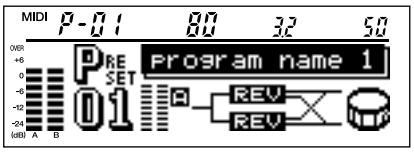
Cuando haya terminado con las conexiones (p. 11), active todos los aparatos en el orden especificado. Si los activa en el orden incorrecto, puede provocar un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces u otros aparatos.

NOTA

Baje el volumen antes de activar los equipos.

Teclado (u otro instrumento) → SRV-3030 → Mezclador → Amplificador

Aparecerá la siguiente pantalla y después de unos segundos el equipo estará listo para funcionar. Esta pantalla indica que el equipo esta en "Modo Play."



NOTA

Este equipo dispone de un circuito de protección. Una vez activado, pasaran algunos segundos antes de que el equipo funcione con normalidad.

NOTA

Si tiene dificultades para leer la pantalla, ajuste el brillo de la pantalla (p. 19).

Ajustar el nivel de Entrada/Salida (SYSTEM)

Ajustar los niveles de Entrada/Salida

Existen dos parámetros, INPUT LEVEL SW y OUTPUT LEVEL SW.

Ajuste el nivel de entrada/salida para reducir la distorsión y el ruido.

INPUT LEVEL SW

Esto cambia la sensibilidad de entrada para que concuerde con el nivel de salida del aparato conectado a la entrada.

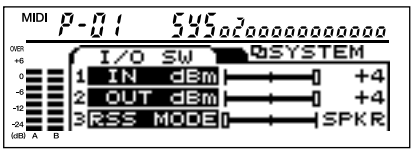
OUTPUT LEVEL SW

Esto cambia la sensibilidad de salida para que concuerde con el nivel de entrada del aparato de salida.

<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].

2. Gire [PAGE] hasta que se visualice lo siguiente.



3. Gire [PARAM 1] para cambiar INPUT LEVEL SW.

Ajuste el nivel para que concuerde con la salida del aparato conectado a la entrada.

Con instrumentos electrónicos y aparatos de audio, ajuste el valor a -20 dBm; ajústelo a +4 dBm para los equipos de sonido profesionales.

4. Gire [PARAM 2] para cambiar OUTPUT LEVEL SW.

Ajuste este nivel para que concuerde con la sensibilidad de entrada del aparato de salida.

Cuando lo conecte a un mezclador de Envío/Recibo, realice los mismo ajustes que en INPUT LEVEL SW.

5. Pulse [SYSTEM].

El SRV-3030 volverá al modo Play.

NOTA

Mientras se visualice "Processing... Keep Power ON!", no desactive el equipo. Si desactiva el equipo mientras se visualiza este mensaje, pueden producirse daños en la información u otros problemas.

Ajustar el volumen de Entrada/Salida

Existen dos parámetros, INPUT VOLUME y OUTPUT VOLUME.

Ajuste el nivel de la señal de salida para que concuerde con el del aparato de salida.

INPUT VOLUME

Se utiliza para ajustar la señal del aparato de entrada al nivel apropiado.

OUTPUT VOLUME

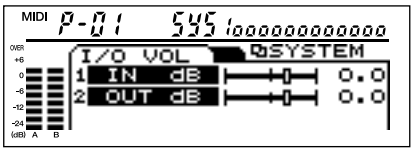
Se utiliza para ajustar la salida de SRV-3030 al nivel apropiado.

NOTA

Para ajustar unigain (los niveles de entrada y salida son idénticos), ajúste INPUT VOLUME y OUTPUT VOLUME en 0 dB.

<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].



2. Gire [PARAM 1] para cambiar INPUT VOLUME.

Ajústelo de manera que el indicador de nivel OVER no se ilumine a niveles de entrada máximos.

NOTA

Cuando utilice una entrada digital, ajuste DIGITAL INPUT VOLUME (solo SRV-3030D).

3. Gire [PARAM 2] para cambiar OUTPUT VOLUME.

NOTA

Cuando utilice una salida digital, ajuste DIGITAL OUTPUT VOLUME (solo SRV-3030D).

4. Pulse [SYSTEM].

El SRV-3030 volverá al modo Play.

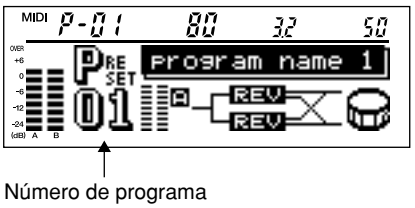
Seleccionar programas (PROGRAM)

El SRV-3030 incorpora 100 Programas Predefinidos (P1–P100), que conjuntamente con los 100 Programas de Usuario (U1–U100) ofrece un total de 200 programas que pueden almacenarse en el mismo equipo. Además, utilizar tarjetas de memoria permite guardar 1000 programas adicionales (Programas de Tarjetas de A1–A100 a J1–J100) (para más información acerca de las tarjetas de memoria, consulte la p. 30).

Los programas del SRV-3030 pueden seleccionarse mediante los bancos de programas o mediante la categoría de programas.

Selección desde todos los programas (NUMBER, BANK)

El número de programas aparece en la pantalla de la siguiente manera.

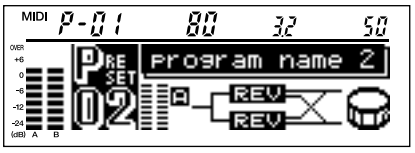


Número de programa

<Procedimiento>

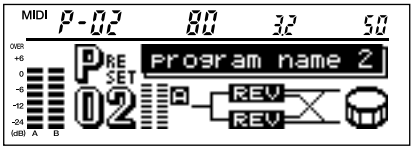
1. Pulse [BANK] para seleccionar el banco.

2. Gire [NUMBER] para seleccionar el programa.



3. Pulse [ENTER].

Se accederá al programa (se cargará).



NOTA

Cuando POWER UP MODE (p. 71) está ajustado en LST SET, se visualizará el mensaje "Processing... Keep Power ON!". Asegúrese de no desactivar el equipo cuando se visualice este mensaje. Si desactiva el equipo mientras se visualiza este mensaje pueden producirse daños en la información u otros problemas.

NOTA

Después de cambiar el parámetro, si intenta seleccionar otro programa sin guardar antes el cambio (p. 27), aparecerá el mensaje "Program edited Change OK?".
Si quiere elegir el programa sin guardar, pulse [ENTER].
Para cancelar, pulse [BANK].

Seleccionar programas mediante la categoría (CATEGORY)

Con el SRV-3030, los programas están agrupados mediante categorías.
"Categoría" es lo que crea un sistema para clasificar los programas por tipo, como el formato de interpretación. El SRV-3030 dispone de una función de Búsqueda de Categoría (Category Search) que, cuando se accede a una categoría, automáticamente busca programas que estén solo en esa categoría. Puesto que se han realizado referencias a los programas con anterioridad, resulta muy rápido encontrarlos.
A continuación hay un listado de las categorías.

STANDARD
VOCAL
INSTRUMENT
DRUMS/PERC
STEREO
SPECIAL

Por ejemplo, cuando busque programas que sean apropiados para voz, elija la categoría "VOCAL" en la Búsqueda de Categoría. Si la Búsqueda de Categoría está activada, se visualizará la búsqueda de categoría para esos programas.

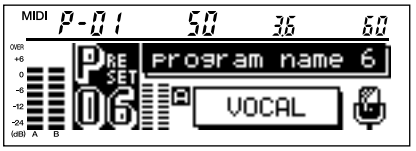
<Procedimiento>

1. Si pulsa [CATEGORY] el equipo pasa a status de Búsqueda de Categoría.

2. Pulse [CATEGORY] otra vez.
La pantalla pasará a la ventana de Categoría.

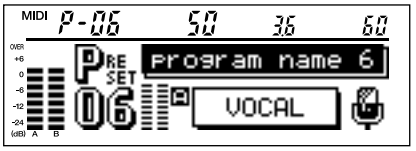
3. Gire [NUMBER] para seleccionar la categoría.

4. Pulse [ENTER].
Esto ajusta la categoría seleccionada.



5. Gire [NUMBER] para seleccionar el programa.
Solo se visualizarán los programas de la categoría seleccionada.

6. Pulse [ENTER].
Se accederá al programa (se cargará).



NOTA

Si POWER UP MODE (p. 71) está ajustado en LST SET, se visualizará el mensaje "Processing... Keep Power ON!". Asegúrese de no desactivar el equipo mientras se visualiza este mensaje. Si desactiva el equipo mientras se visualiza el mensaje puede producir daños en la información u otros problemas.

NOTA

Después de cambiar el parámetro, si intenta seleccionar otro parámetro sin guardar primero el cambio (p. 27), aparecerá el mensaje "Program edited Change OK?".
Si desea elegir el programa sin guardar, pulse [ENTER].
Para cancelar, pulse [BANK].

Seleccionar Programas mientras escucha el sonido de preescucha (PREVIEW)

El SRV-3030 incorpora una función de Preescucha (Preview) que permite escuchar los efectos de reverberación sin ningún aparato de entrada conectado, utilizando solo el propio SRV-3030. La Preescucha es una función práctica para comparar programas durante la selección, permitiendo un fácil muestreo de programas reproduciendo sonidos de instrumentos almacenados en el equipo y creados especialmente para el test de preescucha.

A continuación encontrará los diferentes programas de Preescucha; estos sonidos de Preescucha pueden seleccionarse para reproducirlos en cada programa.

VOICE
PIANO
GUITAR
SAX
SNARE
B.DRUM
DRUMS
CLAVES
IMPULSE

<Procedimiento>

1. Pulse [PREVIEW].

Se reproducirá el sonido de preescucha.

NOTA

Si BYPASS (p. 19) está ajustado en ON, el sonido de Preescucha no se reproducirá.

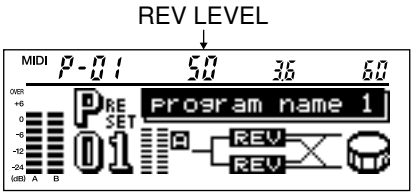
Ajustar el Volumen del sonido de reverberación (REV LEVEL)

Esto ajusta el nivel de salida de la reverberación.

<Procedimiento>

1. Gire [REV LEVEL] para ajustar el volumen del sonido de reverberación.

El valor del ajuste aparecerá en REV LEVEL en la pantalla.



NOTA

Si DRY OUT está ajustado en OFF, no tendrá salida ningún sonido directo (p. 71).

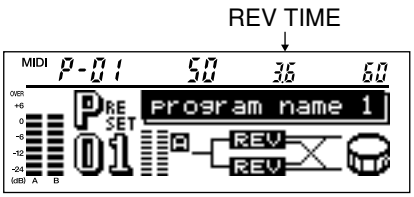
Ajustar el tiempo de reverberación (REV TIME)

Esto ajusta el tiempo de reverberación.

<Procedimiento>

1. Gire [REV TIME] para ajustar el tiempo de reverberación.

El valor del ajuste aparece en REV TIME en la pantalla.

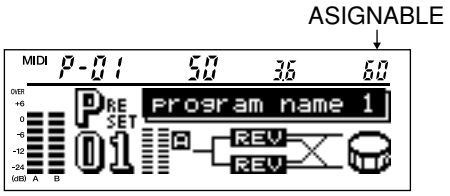


Ajustar el carácter de la reverberación (ASSIGNABLE)

Esto ajusta la parte de la reverberación que le da su carácter.

<Procedimiento>

1. Gire [ASSIGNABLE] para ajustar el carácter del sonido de reverbación.



NOTA

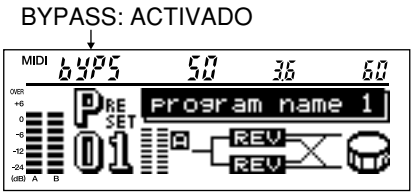
Los parámetros ajustados con el mando varían de programa a programa. Puede confirmar los parámetros ajustados comprobando la pantalla (p. 23).

Desactivar la reverberación (BYPASS)

Si quiere desactivar la reverberación y dar salida solo al sonido directo, ajuste BYPASS en ON.

<Procedimiento>

1. Pulse [BYPASS] para ajustar BYPASS en ON.
Aparecerá la siguiente pantalla.



NOTA

Si BYPASS está ajustado en ON, se ignorarán los siguientes ajustes para parámetros (p. 71).

- INPUT LEVEL SW
- INPUT VOLUME
- OUTPUT LEVEL SW
- OUTPUT VOLUME

NOTA

Puede utilizarse un conmutador de pedal para activar y desactivar BYPASS (p. 34).

NOTA

Puesto que el sonido directo no tiene salida mientras DRY OUT está desactivado, esto actua en cierto modo como una función de enmudecimiento (p. 71).

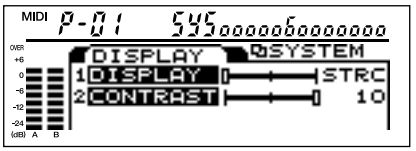
Ajustar el Contraste de la pantalla (SYSTEM)

Dependiendo de la posición del equipo, puede resultar difícil leer la pantalla. En estos casos, ajuste el contraste de la pantalla.

<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].

2. Gire [PAGE]; aparecerá la siguiente pantalla.



3. Gire [PARAM 2] para ajustar CONTRAST.

4. Pulse [SYSTEM].
El SRV-3030 volverá al modo Play.

Crear sonidos

Este capítulo explica los procedimientos para crear sonidos de reverberación.
El SRV-3030 incluye dos sistemas con reverberación, flanger, resonancia y otros efectos de modulación, así como el efecto Roland RSS. Cada grupo de todos estos ajustes está designado por uno de los 200 "números de programa" independientes que están almacenados en el equipo.
Las siguientes explicaciones describen cómo, editando diferentes programas, puede crear y guardar nuevos sonidos de reverberación.

Antes de iniciar las operaciones

En primer lugar, debe saber algunas cosas antes de empezar a crear sonidos.

Programas

Los programas en el SRV-3030 se guardan como Programas de Usuario o Programas Predefinidos.

Programas de Usuario

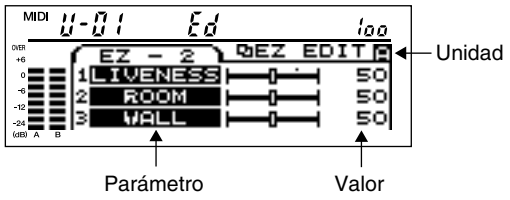
Son programas que el usuario puede sobreescribir.
Puede guardar hasta 100 de estos programas en el SRV-3030. Además, con las tarjetas de memoria opcionales (p. 30), puede almacenar 1000 adicionales.

Programas Predefinidos

Estos 100 ajustes de efectos han sido preparados para la situación en la que es más probable que se utilicen. Es imposible sobreescribirlos.
Puede crear nuevos ajustes basados en los ajustes de los Programas Predefinidos y después guardarlos en los Programas de Usuario.

Observar la pantalla

En la pantalla del SRV-3030 se visualiza información muy variada.
Por ejemplo, cuando se editan los parámetros EZ EDIT, aparecerá la siguiente pantalla.



- **Nombre de parámetro**

Nombre del parámetro que se edita.

- **Valor del parámetro**

Este es el valor del ajuste para el parámetro que se edita. El intervalo aceptable para un ajuste varía de programa a programa (en este caso, el intervalo es 0-100). Algunos parámetros se acompañan en pantalla por un icono deslizador.

NOTA

La posición del deslizador corresponde al valor del parámetro.

La posición actual de los controles del panel del SRV-3030 se indica con un punto en el área superior.

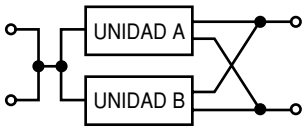
Si el valor del parámetro no cambia incluso si se gira el mando, gire el mando hasta que el deslizador alcance la posición del punto; entonces podrá cambiar el valor del parámetro.

- **Nombre del equipo**

Esto indica cuál de los dos equipos (UNIT A/UNIT B) se está editando.

Acerca de los equipos

El SRV-3030 contiene dos equipos de reverberación (UNIT A/UNIT B).



Cada equipo dispone de una reverberación y de un ecualizador. Con el conmutador [UNIT A/B] puede alternar entre los dos equipos para editar los parámetros de cada uno.

NOTA

Si STRUCTURE está ajustado a STEREO (p. 49), se editarán simultáneamente los parámetros para UNIT A y UNIT B. En este caso, [UNIT A/B] queda desactivado.

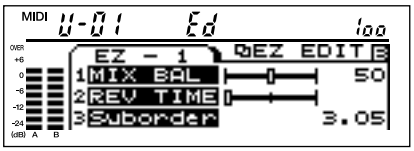
Ajustar sonidos (EZ EDIT)

La función EZ EDIT ajusta los sonidos de reverberación utilizando grupos de parámetros que se parecen a aquellos para ciertas imágenes de tono. Comparado con cambiar los parámetros CUSTOM uno a la vez, EZ EDIT permite realizar estos cambios más rápido y con mayor facilidad.

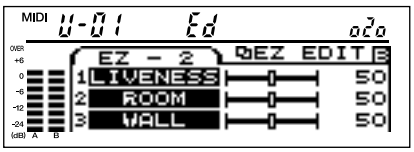
<Procedimiento>

1. Pulse [EZ EDIT].

2. Pulse [UNIT A/B].
Esto cambia el equipo a editar.



3. Gire [PAGE] hasta que el parámetro a editar aparezca en la pantalla.



4. Gire [PARAM 1], [PARAM 2], y [PARAM 3] para ajustar los valores del parámetro.

NOTA

Para más información acerca de los parámetros, refer to ***Funciones de los parámetros EZ EDIT*** *(p. 42).*

5. Repita los pasos 2–4 según sea necesario.

NOTA

Los ajustes de edición se pierden cuando se selecciona otro programa o si se desactiva el equipo. Lleve a cabo el procedimiento de guardar (p. 27) cuando guarde los ajustes.

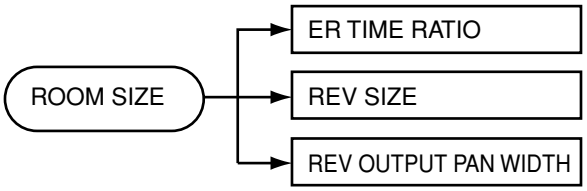
NOTA

Para cancelar los cambios que haya realizado, pulse [BANK] o [CATEGORY] para volver al modo Play, y después seleccione el programa una vez más.

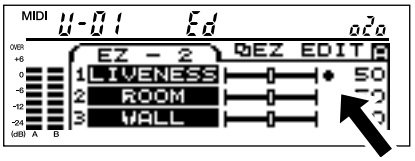
NOTA

Si ajusta los parámetros EZ EDIT, cambiará el contenido de múltiples parámetros CUSTOM simultáneamente.

Por ejemplo, si cambia EZ EDIT ROOM SIZE cambiará CUSTOM ER TIME RATIO, REV SIZE y otros parámetros al mismo tiempo.



Justo después de pulsar [EZ EDIT], el parámetro EZ EDIT se visualizará tal y como se muestra en la ilustración siguiente. Esto sucede porque el parámetro CUSTOM se cambió después de ajustar el parámetro EZ EDIT y esto muestra que el parámetro EZ EDIT visualizado es diferente del efecto actual.



Ajustes más exactos (CUSTOM)

Los parámetros CUSTOM permiten determinar la estructura entera y realizar ajustes precisos en los sonidos de reverberación. Esto proporciona una edición más precisa de los ajustes seleccionados mediante EZ EDIT.
Si utiliza el siguiente procedimiento para editar los parámetros CUSTOM, puede crear justo el sonido que está buscando.

1. Seleccione una categoría (p. 66).
Primero determine el tipo (categoría) de programa que se adapta a su objetivo y después, cuando busque los programas, puede realizar la selección de forma más rápida buscando dentro de categorías.

2. Seleccione la estructura (p. 49).
Seleccione las conexiones del equipo y la estructura de algoritmos que se adapten a la aplicación.

3. Utilice la Separación Dinámica (Dynamic Separation) (p. 50).
Con la Separación Dinámica puede separar las señales de entrada según el nivel y la densidad de la nota, y aplicar varios efectos de reverberación a cada señal.

4. Determine la distribución/arreglo de los efectos de modulación y los efectos RSS (p. 49, p. 50).
Además de la reverberación, el SRV-3030 incorpora flanger, resonancia y otros efectos de modulación, así como el efecto RSS. Determine cómo las estructuras de estos efectos se arreglarán basándose en el uso que se hará de éllos.

5. Ajuste los parámetros para crear el sonido (p. 53).
Realice los ajustes detallados para la reverberación y otros efectos.

6. Asigne los diversos parámetros a los mandos (p. 67).
Puede editar (en la Edición Directa) diferentes parámetros con los controles del panel del SRV-3030.

7. Ajuste la asignación de Control (p. 67).
Esto permite que los parámetros se controlen mediante un pedal de expresión o mensajes MIDI.

8. Cambie el nombre del programa (p. 66).
Ponga nombre al programa de nueva creación.

9. Guarde el programa (p. 27).
Guarde el programa internamente o en una tarjeta de memoria.

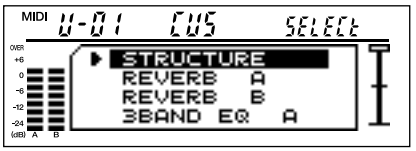
Ajustar los parámetros utilizados en la creación de sonidos

Esta sección explica el procedimiento que se utiliza para cambiar los ajustes de la estructura, reverberación y otros parámetros de efectos que están directamente relacionados con la creación de sonidos, así como los ajustes para los sonidos de Preescucha.
Para más información acerca de cada parámetro, refer to **Funciones de los parámetros CUSTOM** (p. 49).

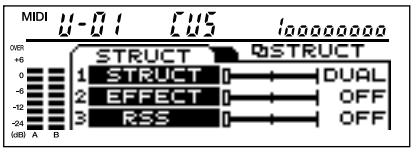
<Procedimiento>

1. Pulse [CUSTOM].

2. Gire [PAGE] para seleccionar el bloque que se editará.



3. Pulse [ENTER].
La ventana de edición de bloque aparecerá en pantalla.



NOTA

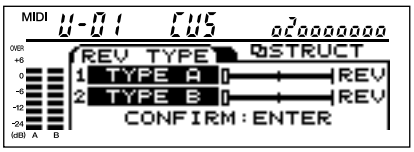
Cuando edite REVERB o EQ, puede cambiar al equipo que se editará pulsando [UNIT A/B].

4. Gire [PAGE] hasta que el grupo de parámetro a editar se visualice.

5. Gire [PARAM 1], [PARAM 2], y [PARAM 3] para ajustar los valores de parámetro.

NOTA

Para parámetros como REV TYPE y VARIATION en los que aparece "CONFIRM: ENTER" al final de la pantalla, el cambio en el valor del ajuste no será efectivo hasta que pulse [ENTER].



6. Pulse [CUSTOM] para volver al paso 2.

7. Repita los pasos 2–6 según sea necesario.

Pulse [BANK] o [CATEGORY] para volver al modo Play.

Si pulsa [CATEGORY], el SRV-3030 pasará a status de Búsqueda de Categoría.

NOTA

Los ajustes de edición se perderán si se selecciona otro programa o si se desactiva el equipo. Lleve a cabo el procedimiento de guardar (p. 27) cuando guarde los ajustes.

NOTA

Para cancelar los cambios que haya realizado, pulse [BANK] o [CATEGORY] (el SRV-3030 pasa a status de Búsqueda de Categoría) para volver al modo Play, después seleccione el programa una vez más.

Asignar Parámetros a los controles

Puede asignar una gran variedad de parámetros a los tres mandos de control de parámetros del SRV-3030 ([PARAM 1], [PARAM 2], y [PARAM 3]).

Asignar parámetros que se utilizan con frecuencia a estos mandos puede simplificar enormemente la edición de programas.

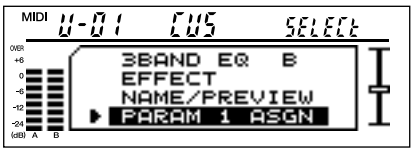
[PARAM 1] y [PARAM 2] se han ajustado a sus valores originales en REVERB LEVEL (REV LEVEL) o MIX BALANCE, y REVERB TIME (REV TIME) respectivamente (los parámetros asignados a [PARAM 3] varían según el programa). También puede asignar otros parámetros a estos mandos.

Los parámetros de los mandos pueden asignarse a UNIT A o UNIT B independientemente.

<Procedimiento>

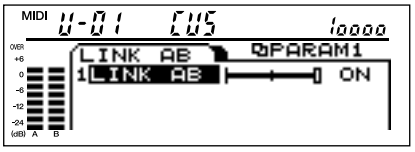
1. Pulse [CUSTOM].

2. Gire [PAGE] para seleccionar el mando que desea ajustar.



3. Pulse [ENTER].

Aparecerá en pantalla la ventana de ajustes de mando.



4. Gire [PAGE] para seleccionar el grupo de parámetros a editar.

5. Gire [PARAM 1], [PARAM 2], y [PARAM 3] para ajustar los valores de parámetro.

Para más información acerca de los parámetros, lea las siguientes instrucciones (p. 24).

6. Repita los pasos 2–5 como sea necesario.

NOTA

Los ajustes de edición se perderán si se selecciona otro programa o si se desactiva el equipo. Lleve a cabo el procedimiento de guardar (p. 27) cuando guarde los ajustes.

NOTA

Para cancelar los cambios que haya realizado, pulse [BANK] o [CATEGORY] (el SRV-3030 pasa a status de Búsqueda de Categoría) para volver al modo Play, después seleccione el programa una vez más.

Descripciones de cada parámetro

Esto describe la asignación de parámetros a [PARAM 1]. Los ajustes para [PARAM 2] y [PARAM 3] pueden realizarse del mismo modo.

Ajustar el enlace entre Unit A y Unit B

Enlace de UNITS A y B

El parámetro LINK A/B determina si el equipo A y el equipo B están enlazados durante la edición directa.

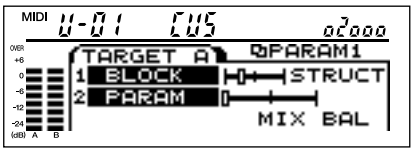
Si está ajustado a ON, se editarán los parámetros para el equipo A y el equipo B.

Si está en OFF, solo se editarán los parámetros para el equipo seleccionado [UNIT A/B] en el panel.

Asignar parámetros

Parámetros a editar

Esto asigna parámetros a los mandos.



TARGET BLOCK selecciona el bloque del parámetro. Si está en OFF, los parámetros no pueden asignarse.

TARGET PARAMETER selecciona el parámetro que se asignará.

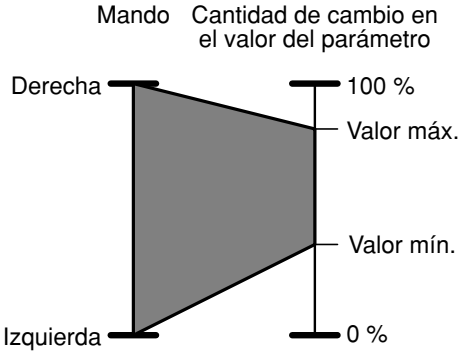
Intervalo de parámetros

Esto ajusta el nivel de cambio del parámetro cuando se gira el mando.

MAX VALUE ajusta el valor cuando el mando se gira totalmente a la derecha (sentido horario).

MIN VALUE ajusta el valor cuando el mando se gira totalmente hacia la izquierda (sentido antihorario).

Si gira el mando, los valores del parámetro cambian dentro del intervalo ajustado por MAX VALUE y MIN VALUE.



NOTA

El intervalo que puede ajustarse varía con TARGET PARAMETER.

NOTA

Los ajustes de los valores pueden cambiar si se cambia TARGET PARAMETER después de seleccionar MAX VALUE y MIN VALUE. Asegúrese de confirmar los ajustes de MAX VALUE y MIN VALUE después de cambiar TARGET PARAMETER.

NOTA

Si el valor para MIN VALUE se ajusta a un valor más alto que MAX VALUE, los cambios en los parámetros se invertirán.

Ajustar Asignación de control

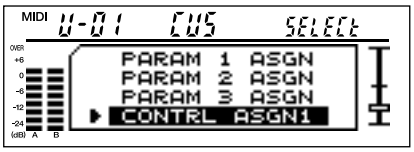
Esta sección explica cómo asignar parámetros al pedal u otros controladores para permitir el control de parámetros en tiempo real.

Puede realizar hasta cuatro ajustes determinando el controlador que controlará los parámetros asignados en cada programa.

<Procedimiento>

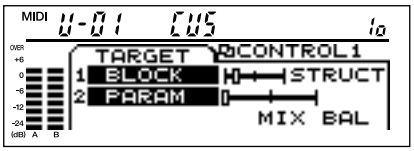
1. Pulse [CUSTOM].

2. Gire [PAGE] para seleccionar ajustar CONTROL ASSIGN.



3. Pulse [ENTER].

Se visualizará la ventana de ajustes de CONTROL ASSIGN.



4. Gire [PAGE] para seleccionar el grupo de parámetros a editar.

5. Gire [PARAM 1], [PARAM 2] y [PARAM 3] para ajustar los valores de parámetro.

El procedimiento para ajustar los diferentes parámetros de control es idéntico al utilizado para asignar los parámetros a los mandos (p. 23). Para más información acerca de otros parámetros, consulte las siguientes descripciones.

6. Repita los pasos 4 y 5 según sea necesario.

NOTA

Los ajustes de edición se perderán si se selecciona otro programa o si se desactiva el equipo. Lleve a cabo el procedimiento de guardar (p. 27) cuando guarde los ajustes.

NOTA

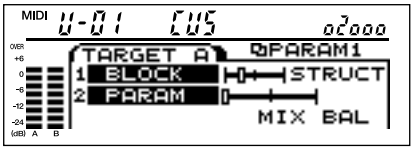
Para cancelar los cambios que ha realizado, pulse [BANK] o [CATEGORY] (el SRV-3030 pasa a status de Búsqueda de Categoría) para volver al modo Play, y después seleccione el programa una vez más.

Ajustar los parámetros asignados

Los ajustes se realizan en los parámetros asignados.

Parámetros asignados

Esto selecciona los parámetros que se asignarán.



TARGET BLOCK selecciona el bloque de parámetros. Si está ajustado a OFF, no pueden asignarse los parámetros.

TARGET PARAMETER selecciona el parámetro a asignar.

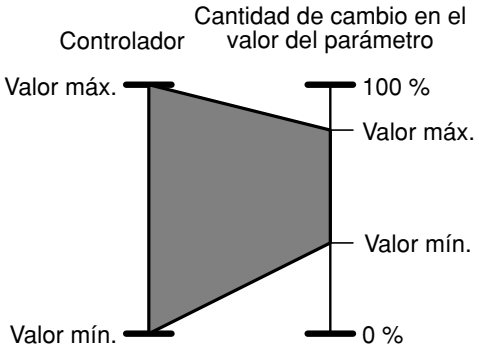
Intervalo de parámetros

Ajusta el nivel de cambio del parámetro cuando se controla el controlador.

MAX VALUE ajusta el valor máximo para el parámetro ajustado con el controlador.

MIN VALUE ajusta el valor mínimo para el parámetro ajustado con el controlador.

Controlar el controlador cambia los valores del parámetro dentro del intervalo ajustado por MAX VALUE y MIN VALUE.



NOTA

El intervalo que puede asignarse varía con TARGET PARAMETER.

NOTA

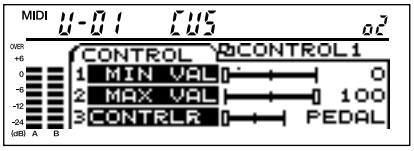
Los ajustes de los valores pueden cambiar si se cambia TARGET PARAMETER después de seleccionar MAX VALUE y MIN VALUE. Asegúrese de confirmar los ajustes de MAX VALUE y MIN VALUE después de cambiar TARGET PARAMETER.

NOTA

Si el valor para MIN VALUE se ajusta a un valor más alto que MAX VALUE, los cambios en los parámetros se invertirán.

Seleccionar el controlador

Esto selecciona el controlador utilizado para controlar los parámetros.



A continuación hay una lista de los controladores que pueden seleccionarse.

EXP PEDAL	Pedal de expresión (FV-300L o EV-5: opcional) conectado al jack EXPRESSION PEDAL
PITCH BEND	Mensaje de Cambio de Pitch Bend desde un aparato MIDI externo (utilizando una palanca/rueda de pitch bend)
AFTERTOUCH	Mensaje de Aftertouch desde un aparato MIDI externo (basado en la fuerza con la que se pulsan las teclas)
NOTE#	Mensaje de nota desde un aparato MIDI externo (basado en la posición de las teclas)
VELOCITY	Mensaje de velocidad desde un aparato MIDI externo (basado en la fuerza con la que se tocan las teclas del teclado)
CC	Mensaje de Cambio de Control desde un aparato MIDI externo (utilizando un deslizador, un pedal u otro tipo de controlador) El SRV-3030 puede recibir los Números de Controlador 1–31 y 64–95.

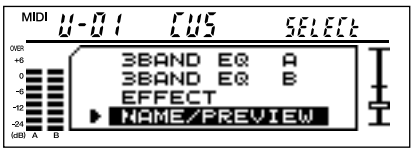
Cambiar los Nombres de Programa

Puede utilizar hasta catorce caracteres en los nombres de programa. Puede nombrar un programa basado en imágenes a las que se accede con el sonido que ha creado, la canción donde se utilizará el programa, o lo que se ajuste a sus necesidades.

<Procedimiento>

1. Pulse [CUSTOM].

2. Gire [PAGE] para seleccionar NAME/PREVIEW.



3. Pulse [ENTER].
Se visualizará la ventana de ajustes NAME/PREVIEW.

4. Gire [PAGE] hasta que se visualice la ventana NAME.

5. Gire [PARAM 1] y [PARAM 2] para cambiar el nombre. Gire [PARAM 2] para designar los caracteres alfanuméricos y gire [PARAM 1] para pasar al siguiente carácter.

NOTA

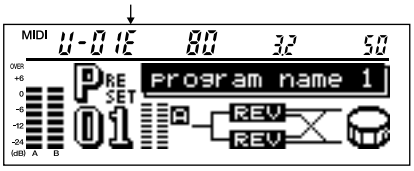
Los ajustes de edición se perderán si se selecciona otro programa o si se desactiva el equipo. Lleve a cabo el procedimiento de guardar (p. 27) cuando guarde los ajustes.

NOTA

Para cancelar los cambios que ha realizado, pulse [BANK] o [CATEGORY] (el SRV-3030 pasa a status de Búsqueda de Categoría) para volver al modo Play, y después seleccione el programa una vez más.

Guardar

Los cambios realizados en los ajustes de programa son temporales, si se desactiva el equipo o se selecciona otro programa, el programa vuelve a los ajustes anteriores al cambio.
Si se cambian los ajustes, se visualizará lo siguiente en el modo Play.



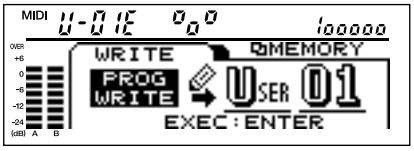
Los programas pueden guardarse internamente o en tarjetas de memoria opcionales.

Guardar internamente (MEMORY)

Esto guarda los programas en el mismo SRV-3030. Pueden guardarse hasta 100 programas en el SRV-3030.

<Procedimiento>

1. Pulse [MEMORY].



2. Gire [PARAM 3] para seleccionar el número de programa destino para guardar.

NOTA

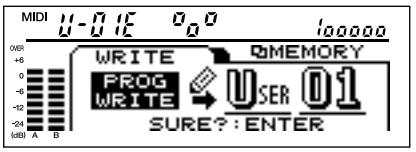
Este paso es innecesario si se escribe sobre el número de programa original.

NOTA

Los Números de Programa P1–P100 se utilizan para los Programas Predefinidos y no pueden seleccionarse.

Si desea guardar los cambios realizados en un Programa Predefinido, seleccione un Programa de Usuario como destino para guardar.

3. Pulse [ENTER].
Se visualizará los siguiente en pantalla.



NOTA

Para cancelar la operación, pulse [BANK] o [CATEGORY]. Se cancelará el procedimiento de guardar y el SRV-3030 volverá al modo Play.

4. Pulse [ENTER].
Se guardarán los ajustes cambiados. El SRV-3030 volverá al modo Play.

NOTA

Mientras se visualiza "Processing... Keep Power ON!", asegúrese de no desactivar el equipo. Si desactiva el equipo mientras se visualiza este mensaje pueden dañarse la información o el equipo puede sufrir otros problemas.

Guardar Tarjetas de memoria

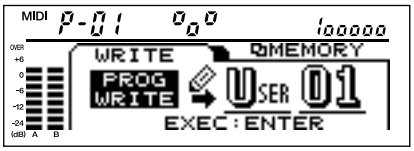
Puede guardar programas en tarjetas de memoria opcionales (p. 30). Pueden guardarse 1000 programas en cada tarjeta de memoria.

NOTA

Las tarjetas de memoria nuevas o que no se han utilizado deben formatearse antes de utilizarlas en el SRV-3030 (p. 31).

<Procedimiento>

1. Inserte una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta de memoria.
2. Pulse [MEMORY].



3. Gire [PARAM 2] para seleccionar el banco destino para guardar.

De CARD-A a CARD-J se utilizan como bancos de tarjetas de memoria.

4. Gire [PARAM 3] para seleccionar el número de programa destino para guardar.
5. Pulse [ENTER].

Se visualizará la siguiente pantalla.

NOTA

Para cancelar la operación, pulse [BANK] o [CATEGORY]. Se cancelará el procedimiento de guardar y el SRV-3030 volverá al modo Play.

6. Pulse [ENTER].

Se guardarán los ajustes cambiados. El SRV-3030 volverá al modo Play.

Copiar programas entre las tarjetas de memoria y el SRV-3030

Puede copiar los programas que ha creado en un banco completo a la vez (un banco contiene 100 programas).
Esto permite realizar copias de seguridad de programas que haya creado en el SRV-3030 en tarjetas de memoria, o al revés, copiar el banco que necesita en el SRV-3030.

NOTA

Las tarjetas de memoria nuevas o que no se hayan utilizado deben formatearse antes de utilizarlas en el SRV-3030 (p. 31).

NOTA

Al ejecutar la copia, se borrará la información guardada previamente en el destino de la copia.

NOTA

Cuando se copia en el equipo (Programa de Usuario) un programa al que se le ha designado un sonido de Preescucha en una tarjeta de memoria, en los siguientes casos, el sonido de Preescucha podría no sonar tal y como se especifica en los ajustes:

- *Si no se ha insertado una tarjeta de memoria*
- *Si no se ha guardado el sonido de Preescucha en la tarjeta de memoria*

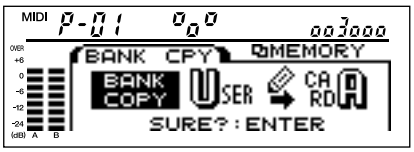
En estos casos, inserte una tarjeta de memoria o cambie el ajuste de Preview Tone a un sonido de Preescucha integrado.

<Procedimiento>

1. Inserte una tarjeta de memoria en la ranura de la tarjeta de memoria.
2. Pulse [MEMORY].
3. Gire [PAGE] para que aparezca la siguiente pantalla.

4. Gire [PARAM 2] para seleccionar el banco fuente de copia.
5. Gire [PARAM 3] para seleccionar el banco destino de la copia.
6. Pulse [ENTER].

Se visualizará lo siguiente.



NOTA

Para cancelar la operación, pulse [BANK] o [CATEGORY]. Se cancelará el procedimiento de guardar y el SRV-3030 volverá al modo Play.

7. Pulse [ENTER].
Se copiarán todos los programas del banco.

NOTA

No extraiga nunca la tarjeta o desactive el equipo mientras se está realizando la copia.

8. Pulse [BANK] o [CATEGORY].
El SRV-3030 volverá al modo Play. Si pulsa [CATEGORY] el equipo pasa al status de Búsqueda de Categoría.

Copiar tarjetas de memoria

Puede copiar los programas de una tarjeta de memoria a otra tarjeta de memoria diferente una a la vez (un banco dispone de 100 programas). También puede copiar sonidos de Preescucha.

NOTA

Las tarjetas de memoria nuevas o que no se han utilizado deben formatearse antes de utilizarlas en el SRV-3030 (p. 31).

NOTA

Al ejecutar la copia, se borrará la información guardada previamente en el destino de la copia.

NOTA

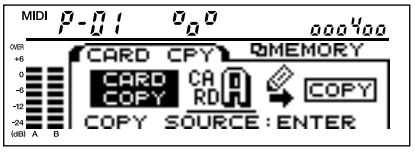
Si se copia un programa para el cual se ha seleccionado un sonido de Preescucha en una tarjeta de memoria, el sonido de Preescucha real para el programa copiado se convierte en el sonido de Preescucha en la tarjeta de memoria destino de copia. Esto significa que el sonido de Preescucha cambia si un sonido se Preescucha se guarda en la tarjeta de memoria destino de copia. Si no hay ningún sonido de Preescucha en el destino de la copia, no puede reproducirse.

<Procedimiento>

1. Inserte una tarjeta de memoria fuente de copia (fuente de la copia) en la ranura de tarjeta de memoria.

2. Pulse [MEMORY].

3. Gire [PAGE] de modo que se visualice la siguiente pantalla.

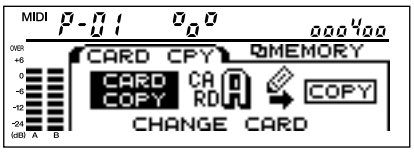


4. Gire [PARAM 2] para seleccionar el banco fuente de la copia.

NOTA

Solo puede seleccionar un sonido de Preescucha como fuente de copia.

5. Pulse [ENTER].
Aparecerá la siguiente pantalla.



6. Extraiga la tarjeta de memoria fuente de la copia e inserte la tarjeta de memoria destino de copia.

Se visualizará la siguiente pantalla.

NOTA

Si no se visualiza la pantalla anterior, compruebe si ha insertado la tarjeta de memoria correctamente.

7. Gire [PARAM 3] para seleccionar el banco destino de la copia.

8. Pulse [ENTER].

Se visualizará la siguiente pantalla.

NOTA

Para cancelar la operación, pulse [BANK] o [CATEGORY]. Se cancelará el procedimiento de guardar y el SRV-3030 volverá al modo Play.

9. Pulse [ENTER].

Se copiarán todos los programas del banco.

NOTA

No extraiga nunca la tarjeta o desactive el equipo mientras se está realizando la copia.

10. Pulse [BANK] o [CATEGORY].

El SRV-3030 volverá al modo Play. Si pulsa [CATEGORY] el equipo pasará al status de Búsqueda de Categoría.

Tarjetas de memoria

Puede guardar programas y sonidos de Preescucha en tarjetas de memoria (p. 27).

Las tarjetas de memoria pueden utilizarse para realizar copias de seguridad de estos programas y sonidos; los programas pueden utilizarse en otros SRV-3030s SRV-3030Ds.

El SRV-3030 utiliza **SmartMedia** como tarjetas de memoria.

A continuación se muestra la información que puede guardarse en las tarjetas de memoria.

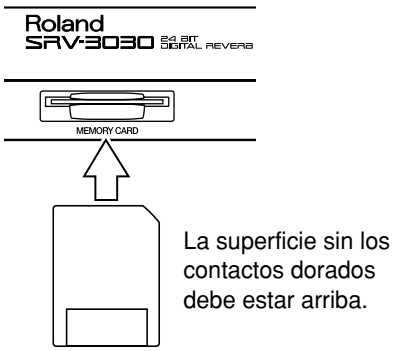
Tarjeta de Memoria	Programa	Preescucha
2 MB	1000	6
4 MB	1000	14
8 MB o superior	1000	20

Insertar tarjetas de memoria

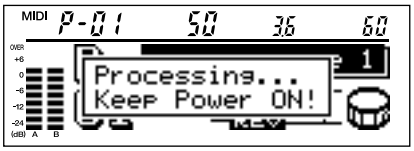
Después de comprobar las dos caras de la tarjeta y el extremo que debe insertarse, inserte completamente la tarjeta en la ranura.

NOTA

No toque la parte de los conectores de la tarjeta ni permita que se contamine.



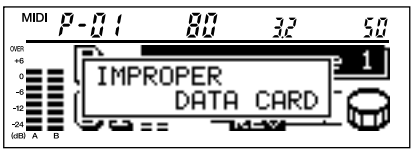
Aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla cuando se inserte la tarjeta de memoria.



NOTA

No extraiga nunca la tarjeta ni desactive el equipo mientras se visualice este mensaje. La tarjeta podría sufrir daños irreparables.

El siguiente mensaje aparece cuando la tarjeta está al revés (boca abajo) o no se formateado para el SRV-3030.



Si se visualiza este mensaje, inserte correctamente una tarjeta de memoria que se haya formateado para el SRV-3030.

Formatear tarjetas de memoria

Las tarjetas de memoria nuevas o que no se han utilizado no pueden usarse directamente. Primero deben formatearse para después utilizarlas en el SRV-3030.

NOTA

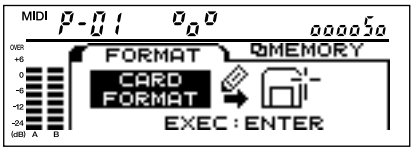
Cuando se formatea una tarjeta toda la información queda borrada.

<Procedimiento>

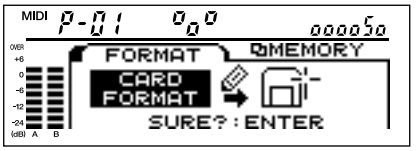
1. Inserte una tarjeta de memoria en la ranura de tarjetas.

2. Pulse [MEMORY].

3. Gire [PAGE] hasta que CARD FORMAT aparezca en la pantalla.



4. Puede [ENTER].
Aparecerá en pantalla un mensaje de confirmación.



NOTA

Para cancelar el formateo, pulse [MEMORY].

5. Pulse [ENTER].
Se iniciará el formateado.

Cuando finalice el formateado, se visualizará "COMPLETED" en pantalla.

NOTA

Después de formatear, la información de los Programas Predefinidos se copiará en CARD A a J.

NOTA

No extraiga nunca la tarjeta ni desactive el equipo durante el formateado.

NOTA

Las tarjetas de memoria con sellos de protección contra escritura no pueden seleccionarse como bancos de tarjeta de memoria.

6. Pulse [BANK] o [CATEGORY].

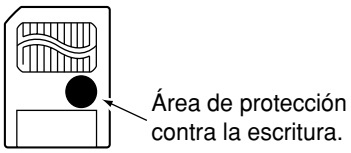
El SRV-3030 vuelve al modo Play. Si pulsa [CATEGORY] el equipo pasa al status de Búsqueda de Categoría.

Proteger la información de la tarjeta de memoria

Los sellos de protección contra escritura se incluyen con las tarjetas de memoria.

Para evitar que información importante se borre de la tarjeta de memoria, fije un sello de protección contra escritura.

La información de las tarjetas de memoria con un sello de protección contra escritura adjunto no puede sobreescribirse o borrarse (en situaciones como el formateado, guardar programas y copiar).



Funcionamiento avanzado

Este capítulo contiene explicaciones de ajustes que afectan a todo el sistema, permitiendo un uso íntegro del SRV-3030.

NOTA

Los ajustes del parámetro SYSTEM se guardan automáticamente en el momento en que se vuelve al modo Play. Si se desactiva el equipo antes de volver al modo Play, los parámetros SYSTEM volverán a los ajustes anteriores a cualquier cambio realizado.

Cambiar la Pantalla

Puede disponer de información en pantalla de dos maneras en el modo Play.

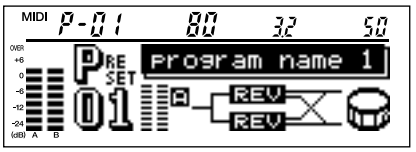
<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].

2. Gire [PAGE] (NUMBER) para seleccionar la pantalla.

3. Gire [PARAM 2] para ajustar DISPLAY TYPE.

STRUCTURE (Estructura de la pantalla)



PATTERN (Patrón de la pantalla)

REVERB

GATE REVERB

AMBIENCE

NON LINEAR

4. Pulse [SYSTEM].

Los ajustes se guardarán y el SRV-3030 volverá al modo Play.

NOTA

Mientras se visualiza "Processing... Keep Power ON!", asegúrese de no desactivar el equipo. Si desactiva el equipo mientras se visualiza este mensaje, puede dañarse la información o producirse otros problemas.

Activar y desactivar la Reverberación con el Conmutador de pedal

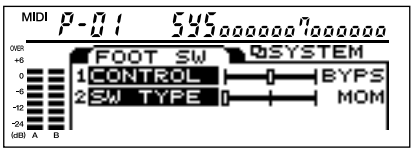
Puede conectar un conmutador de pedal al jack FOOT SWITCH del SRV-3030 y hacerlo funcionar como control para activar/desactivar la reverberación. Esto actúa de la misma forma que BYPASS. El conmutador de pedal activa y desactiva la reverberación cada vez que se pulsa.

<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].

2. Gire [PAGE] para seleccionar FOOT SW CONTROL.

3. Gire [PARAM 1] para ajustar CONTROL en BYPASS.



4. Gire [PARAM 2] y ajústelo a TYPE.
Esto selecciona el tipo de conmutador que se conectará al jack FOOT SW.
A continuación se describe los dos tipos de conmutadores de pedal.

Tipo Conmutador	Este tipo activa y desactiva la reverberación cada vez que se pulsa. Los FS-5L y FS-1 son del tipo conmutador.
Tipo Momentáneo	Este tipo está normalmente desactivado y se activa solo cuando se pulsa. Los FS-5U y DP-2 opcionales son del tipo momentáneo.

NOTA

Si ajusta el tipo incorrecto, no funcionará con normalidad cuando se conecte al SRV-3030.

5. Pulse [SYSTEM].
Se guardan los ajustes y el SRV-3030 vuelve al modo Play.

NOTA

Mientras se visualiza "Processing... Keep Power ON!", asegúrese de no desactivar el equipo. Si desactiva el equipo mientras se visualiza este mensaje, puede dañarse la información o producirse otros problemas.

Tocar el Sonido de Preescucha con el conmutador de pedal

Lleve a cabo el paso 3 de "Activar y desactivar la reverberación con el conmutador de pedal" para ajustar CONTROL en PREVIEW.
El sonido de Preescucha empezará a sonar cuando se pulse el conmutador de pedal.

Crear sonidos de preescucha (MEMORY)

Puede grabar (muestrear) sonidos de preescucha propios y utilizarlos para confirmar los tones que se utilizarán.

NOTA

Los sonidos de preescucha muestreados se guardan en las tarjetas de memoria. No pueden guardarse en el SRV-3030 (para más información acerca de las tarjetas de memoria, consulte p. 30).

Las muestras para los sonidos de preescucha pueden durar un máximo de tres segundos. A continuación se muestra el número de sonidos de preescucha que pueden guardarse en una tarjeta de memoria.

Tarjeta de memoria	Preescucha
2 MB	6
4 MB	14
8 MB or greater	20

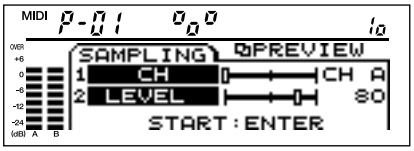
<Procedimiento>

1. Pulse [MEMORY].

2. Gire [PAGE] para que se visualice lo siguiente.

3. Pulse [ENTER].

Se visualizará la siguiente pantalla.



4. Gire [PARAM 1] para seleccionar INPUT CHANNEL.

Esto ajusta el canal de entrada para el sonido muestreado en A, B, o A+B.

NOTA

El sonido monoaural.

NOTA

Si SRV-3030D, también puede seleccionar el conector DIGITAL IN.

5. Gire [PARAM 2] para seleccionar INPUT LEVEL.

Ajuste esto de modo que el indicador OVER medidor no se ilumine a niveles de entrada máximos.

6. Pulse [ENTER].

Si el nivel del sonido de salida excede -24 dB, se inicia el muestreo.

El muestreo se detiene cuando el tiempo de muestreo excede los tres segundos, o cuando se pulsa [ENTER].

Cuando se visualiza "WAIT TRIGGER", al pulsar [ENTER] volverá a la pantalla del paso 3.

7. Pulse [PREVIEW].

Compruebe el sonido muestreado.

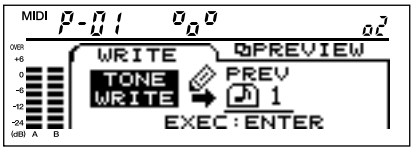
Para volver a muestrear el sonido, repita el paso 6.

Después viene el procedimiento para guardar el sonido de Preescucha muestreado en una tarjeta de memoria.

NOTA

Para cancelar la operación, pulse [MEMORY].

8. Gire [PAGE] para que aparezca la siguiente pantalla.



9. Gire [PARAM 3] para seleccionar NUMBER.

Con ello seleccionará el destino de guardado para el sonido de preescucha.

10. Pulse [ENTER].

"SURE?" se visualizará en pantalla.

11. Pulse [ENTER].

Se guardará el sonido de Preescucha. Al finalizar, el mensaje "Completed" aparecerá en pantalla.

12. Pulse [BANK] o [CATEGORY].

El SRV-3030 volverá al modo Play. Si pulsa [CATEGORY] el equipo pasa al status Búsqueda de Categoría.

NOTA

Para reproducir el sonido de Preescucha creado, es necesario cambiar los ajustes de programa (p. 66).

Utilizar Instrumentos MIDI

Acerca de MIDI

Esta sección explica algunos aspectos básicos MIDI así como el modo en que el SRV-3030 trata los mensajes MIDI recibidos.

Qué es MIDI?

MIDI significa "Musical Instrument Digital Interface"(Interface Digital de Instrumentos Musicales). Es un estándar utilizado en todo el mundo para el intercambio de datos musicales entre instrumentos electrónicos y ordenadores. Esto incluye información de interpretación e instrucciones de mensajes cuando se cambian los tones.
Los instrumentos compatibles con MIDI pueden intercambiar información de interpretaciones entre ellos, incluso si son de diferentes fabricantes o tipos.

Conectores MIDI

Los mensajes MIDI (información MIDI) se intercambian utilizando tres tipos de conectores.

MIDI IN	Para recibir mensajes MIDI desde otro aparato MIDI.
MIDI OUT	Para enviar mensajes MIDI desde el aparato base (aquí, el SRV-3030)
MIDI THRU	Para enviar mensajes MIDI recibidos desde el conector MIDI IN sin cambiar.

NOTA

El SRV-3030 utiliza el mismo conector para MIDI OUT y THRU.
Para más información, consulte la p. 37.

Canal MIDI

Con MIDI, pueden enviarse diferentes mensajes desde varios aparatos MIDI mediante un solo cable MIDI.
Esto se lleva a cabo mediante lo que se llama "Canales MIDI." Los canales MIDI pueden interpretarse como canales de televisión. Si cambia el canal del televisor, puede ver programas de diferentes estaciones. Cuando el emisor y el receptor seleccionan el mismo canal, se transfiere la información.
Del mismo modo, con MIDI, si el aparato receptor no está ajustado en el Canal 1 y el aparato emisor no lo está, no se intercambiarán los mensajes MIDI.

Mensajes MIDI utilizados por el SRV-3030

MIDI utiliza una gran variedad de mensajes MIDI para transmitir varios tipos de expresión en la interpretación. Los mensajes MIDI están divididos en mensajes utilizados en el funcionamiento de los canales MIDI (Mensajes de Canal) y mensajes que no se utilizan con los canales MIDI (Mensajes de Sistema).

<Mensajes de Canal>

Son mensajes para transmitir operaciones de interpretación. Normalmente, puede controlar casi toda la interpretación utilizando estos mensajes. La asignación de cada mensaje se determina con los ajustes del aparato receptor.

Mensajes de Cambio de Programa

Generalmente se utilizan para cambiar tones. En el SRV-3030, se utilizan para cambiar programas.

Mensajes de Cambio de Control

Los mensajes de cambio de control aumentan la expresión en las interpretaciones. Cada función se diferencia mediante un Número de Controlador y las funciones que pueden controlarse varían según el aparato MIDI que se utilice. Con el SRV-3030, puede controlar los parámetros seleccionados.

Mensajes Aftertouch de Canal

Estos mensajes expresan la fuerza con la que se pulsan las teclas del teclado.
Con el SRV-3030, pueden utilizarse para controlar los parámetros seleccionados.

Mensajes Pitch Bend

Transmiten la acción de la palanca bender (o rueda de pitch) en sintetizadores y otros instrumentos.
Con el SRV-3030, pueden utilizarse para controlar los parámetros seleccionados.

Mensajes de nota

Estos mensajes transmiten la acción de las teclas del teclado cuando se pulsan. En el SRV-3030, pueden utilizarse para controlar los parámetros seleccionados con Números de Nota específicos (posición de nota), Nota On (donde se pulsan las teclas) y Velocidad (la fuerza con las que se pulsan las teclas).

<Mensajes de Sistema>

Los Mensajes de Sistema incluyen mensajes como Mensajes Exclusivos, mensajes necesarios para interpretaciones sincronizadas y mensajes para evitar problemas o un mal funcionamiento. En el SRV-3030, éstos comprenden generalmente Mensajes Exclusivos.

Mensajes Exclusivos

Los mensajes exclusivos manejan información como los ajustes de los aparatos. Así pues, la información que contienen variará según el aparato que se utilice. Si utiliza estos mensajes, puede grabar los ajustes de parámetros en un secuenciador o transmitir los ajustes de parámetros a otro SRV-3030 o SRV-3030D.

NOTA

Cuando se intercambien Mensajes Exclusivos, el ID del Aparato (p. 72) para cada aparato debe ser el mismo.

Diagrama de aplicación MIDI

El uso de MIDI permite que diferentes instrumentos electrónicos se comuniquen. No obstante, esto no significa que puedan intercambiarse todos los mensajes MIDI entre dos instrumentos. Sólo pueden intercambiarse los mensajes MIDI que sean comunes en los dos instrumentos.
En el manual del usuario de cada aparato MIDI se incluye un diagrama de la aplicación MIDI. Este diagrama permite comprobar qué mensajes MIDI puede enviar y recibir cada aparato. Cuando utilice aparatos MIDI, compare los diagramas de cada aparato y confirme qué mensajes MIDI son compatibles.

NOTA

Las especificaciones MIDI del SRV-3030 pueden encontrarse en el "Diagrama de Aplicación MIDI" (p. 80).

NOTA

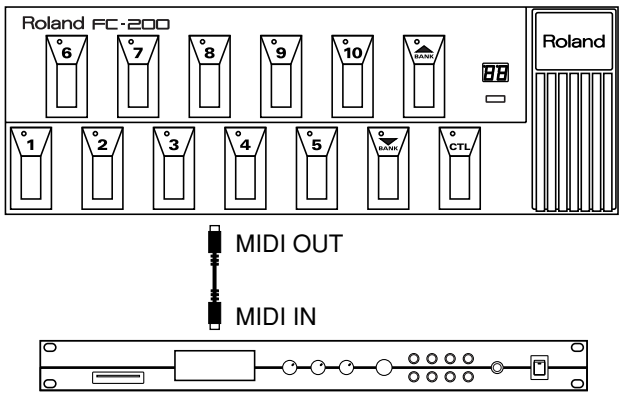
También está disponible una publicación separada titulada "Aplicación MIDI". Proporciona detalles completos acerca del modo en que se aplica MIDI en este equipo. Si desea obtener esta publicación (por ejemplo, para programar a nivel de byte), contacte con el Centro de Servicio Roland o un distribuidor Roland autorizado.

Conector MIDI THRU/OUT

La función del conector MIDI THRU/OUT del SRV-3030 pueden intercambiarse entre MIDI THRU y OUT. Normalemente, funciona como conector MIDI THRU. Cuando realice el volcado general (p. 39), funciona como conector MIDI OUT. Cuando finaliza el volcado general, vuelve a conector MIDI THRU.

Cambiar programas desde aparatos MIDI externos

Los programas del SRV-3030 pueden cambiarse mediante cambios de tone (Mensajes de Cambio de Programa) desde aparatos MIDI externo.
La correspondencia entre los Mensajes de Cambio de Programa MIDI y los programas de SRV-3030 pueden ajustarse mediante el Mapa de Cambio de Programa (p. 38). En la próxima conexión, se envía un mensaje cuando se cambia el tono en el aparato MIDI externo. El SRV-3030 recibe el mensaje y se cambia al programa correspondiente.



Ajustar el Mapa de Cambio de Programa

Cuando intercambie los programas del SRV-3030 con los mensajes de cambio de programa enviados desde un aparato MIDI externo, puede seleccionar libremente la correspondencia entre los mensajes de cambio de programa que recibe el SRV-3030 y los números de programa que se intercambiarán.

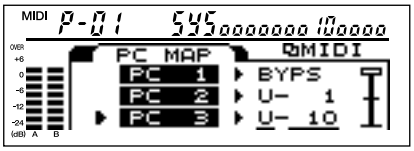
En los ajustes originales, los programas de usuario del SRV-3030 corresponden a los números de programa MIDI.

PC #	PROG. USU.
1	1
2	2
3	3
:	:
100	100
101	1
:	:
128	28

<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].

2. Gire [PAGE] hasta que se visualice la ventana MIDI PC MAP.



3. Gire [PARAM 1] para seleccionar el número de programa que va a recibirse.

4. Gire [PARAM 2] y [PARAM 3] para seleccionar el banco del SRV-3030 y los números de programa que se enlazarán al número de programa recibido.

5. Complete el Mapa de Cambio de Programa repitiendo los Pasos 3 y 4 para ajustar la correspondencia entre cada uno de los bancos del SRV-3030 y los números de programa recibidos.

6. Pulse [SYSTEM].

Los ajustes se guardarán y el SRV-3030 volverá al modo Play.

NOTA

Mientras se visualice "Processing... Keep Power ON!", no desactive el equipo. Si desactiva el equipo mientras se visualiza este mensaje, puede producirse daños en los datos u otros problemas.

NOTA

Cuando reciba mensajes de selección Banco (Números de control 0 - 32), también puede cambiar el modo en que se intercambian los programas.

Selección de Banco 0	Sigue el Mapa de Cambio de Programa
Selección de Banco 1	Los números de programa (en Programas de Usuario) pueden ajustarse para que los números sean los mismos que los números de programa MIDI. Si los números de programa MIDI son de 101 a 128, se elegirán los números de programa de 1 a 28.
Selección de Banco 2	Los números de programa (en Programas Predefinidos) pueden ajustarse de modo que los números sean los mismos que los números de programa MIDI. Si los números de programa MIDI son de 101 a 128, se elegirán los números de programa de 1 a 28.
Selección de Banco 3–12	Los números de programa (en Programas de Tarjeta) pueden ajustarse de modo que los números sean los mismos que los números de programa MIDI. Si los números de programa MIDI son de 101 a 128, se elegirán los números de programa de 1 a 28.

Los bancos de tarjetas de memoria corresponden a los números de selección de banco tal y como se muestra a continuación.

Selección de banco 3	CARD-A
:	:
Selección de banco 12	CARD-J

NOTA

Si no hay ninguna tarjeta de memoria insertada, se ignorará cualquier mensaje de selección de banco de 3 a 12.

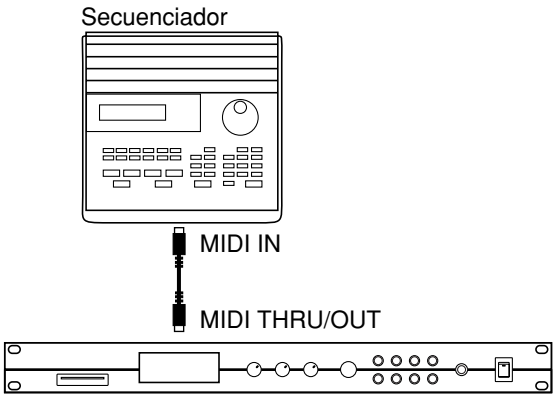
Enviar y recibir ajustes mediante MIDI (Volcado General/Carga)

Con los mensajes exclusivos, los ajustes del SRV-3030 pueden utilizarse en otro SRV-3030 o SRV-3030D, y los ajustes para los sonidos de efectos pueden grabarse en secuenciadores u otros aparatos. La transmisión de los ajustes SRV-3030 se conoce por el nombre de "Volcado General," y la recepción de los ajustes por parte del SRV-3030 se llama "Carga General."

Enviar ajustes (Volcado General)

Grabar ajustes en un secuenciador

Conecte los aparatos tal y como se muestra a continuación y ponga el secuenciador en modo de grabación en espera.

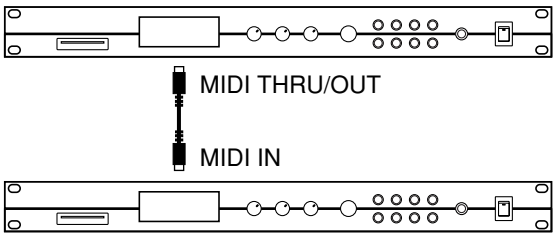


NOTA

Para instrucciones sobre el funcionamiento del secuenciador, consulte el manual de usuario del aparato en cuestión.

Enviar ajustes del SRV-3030 a otro SRV-3030 o SRV-3030D

Conecte los aparatos tal y como se muestra a continuación y ajuste el ID del aparato para cada equipo de modo que sean el mismo (p. 72).



<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].

2. Gire [PAGE] hasta que se visualice la ventana de BULK DUMP (Volcado General).

3. Gire [PARAM 1] para seleccionar el ajuste a enviar.

Se visualiza	Ajustes enviados
ALL	Todos los ajustes
SYSTEM	Todos los ajustes excepto para los ajustes de programa
TEMP PROGRAM	Ajustes para los programas actualmente seleccionados
1–100	Ajustes para todos los Programas de Usuario (1–100)

4. Si el destino de guardar es un secuenciador, ponga el aparato en el modo de espera para la grabación.

Cuando el destino de envío es otro SRV-3030, ponga el SRV-3030 en el destino de envío en modo BULK LOAD RECEIVE (p. 40).

5. Pulse [ENTER].

Se iniciará la transmisión.

Una vez se hayan enviado los ajustes volverá a aparecer la ventana anterior a la transmisión.

6. Si el destino para guardar es un secuenciador, detenga el aparato.

7. Pulse [SYSTEM].

El SRV-3030 volverá al modo Play.

NOTA

Mientras se visualiza el mensaje "Processing... Keep Power ON!" no desactive el equipo. Si desactiva el equipo mientras se visualiza este mensaje, puede dañar los datos o producir otros problemas.

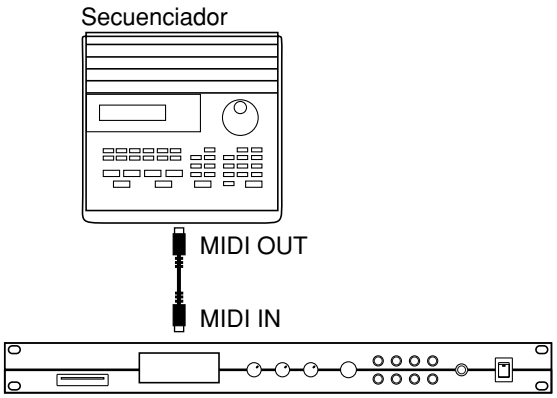
NOTA

Cuando se inicia la transmisión, el conector MIDI THRU/OUT funciona como MIDI OUT. Cuando finaliza la transmisión, vuelve automáticamente a conector MIDI THRU.

Recibir ajustes (Carga General)

Recibir ajustes desde un secuenciador

Conecte los aparatos tal y como se muestra a continuación. Ajuste el ID del aparato para el SRV-3030 y el secuenciador de grabación de manera que sean el mismo (p. 72).



NOTA

Para más información acerca del funcionamiento del secuenciador, consulte el manual del usuario del aparato que está utilizando.

<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].

2. Gire [PAGE] hasta que se visualice la ventana de BULK LOAD RECEIVE.

3. Pulse [ENTER].

Se iniciará la grabación.

4. Ponga el secuenciador en modo Play.

5. Cuando finalice la reproducción, pare el secuenciador.

6. Pulse [ENTER].

Se completará la recepción.

7. Pulse [SYSTEM].

El SRV-3030 volverá al modo Play.

NOTA

Mientras se visualice "Processing... Keep Power ON!", no desactive el equipo. Si desactiva el equipo mientras se visualiza este mensaje, puede producirse daños en los datos u otros problemas.

NOTA

Todas las funciones del SRV-3030 quedan desactivadas durante la recepción de mensajes exclusivos.

Referencia

Este capítulo contiene descripciones de varios parámetros del SRV-3030, especificaciones y otros datos.
Consulte esta información para tener un conocimiento completo del funcionamiento del SRV-3030.

Parámetros EZ EDIT

Con EZ EDIT es posible ajustar con facilidad sonidos de reverberación para definir rápidamente diferentes perfiles de parámetros. Comparado con el ajuste de los parámetros CUSTOM uno a la vez, EZ EDIT permite realizar estos cambios más rápidamente y con mayor facilidad.

NOTA

Ajustar los parámetros EZ EDIT cambia el contenido de varios parámetros CUSTOM simultáneamente.

NOTA

Incluso si los parámetros CUSTOM se cambian después de ajustar los parámetros EZ EDIT, la visualización de los valores de los parámetros EZ EDIT ajustados no cambia.

Lista de Parámetros EZ EDIT

PARAMETROS		PANTALLA	VALOR
MIX BALANCE		MIX BAL	0–100
REV TIME		REV TIME	0.01–100.99 seg (REVERBERACIÓN) 1 mseg–4.0 seg (COMPUERTA DE REVERBERACIÓN) – (no válido) (AMB) 0.001–1.299 seg (NLR)
	Suborden	Suborder	
LIVENESS		LIVENESS	0–100
ROOM SIZE		ROOM	0–100
WALL TYPE		WALL	0–100
DISTANCE		DISTANCE	0–100
REV UNIT OUTPUT LEVEL		UNIT OUT	0–100
EFFECT		EFFECT	0–100

Funciones de los parámetros EZ EDIT

MIX BALANCE
Permite ajustar el balance entre la reverberación y los sonidos directos.

NOTA

Sólo cambia el CUSTOM MIX BALANCE.

REV TIME (A/B)
Ajusta la cantidad de tiempo que dura el sonido de reverberación hasta que se hace inaudible (p. 54).

Suborder
Ajusta el valor a menos de un punto decimal de REV TIME.

NOTA

Cambia sólo CUSTOM REV TIME.

LIVENESS (A/B)
Ajusta la cantidad de reverberación de habitación que se aplicará al sonido.

ROOM SIZE (A/B)
Ajusta el tamaño de habitación.

WALL TYPE (A/B)
Ajusta la dureza aparente de las paredes de la habitación.

DISTANCE (A/B)
Ajusta la distancia aparente desde la fuente de sonido.

REV UNIT OUTPUT LEVEL (A/B)
Ajusta el nivel de salida del equipo de reverberación (p. 53).

NOTA

Sólo cambia CUSTOM UNIT OUTPUT LEVEL.

EFFECT
Ajusta la cantidad de efectos aplicados al sonido.
Los tipos de efectos se ajustan en los parámetros CUSTOM (p. 64).

Parámetros CUSTOM

Los parámetros CUSTOM permiten determinar la estructura completa y realizar ajustes detallados en los sonidos de reverberación. Esto proporciona una edición más precisa de los ajustes seleccionados utilizando EZ EDIT.

Lista de parámetros CUSTOM

ESTRUCTURA

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
STRUCTURE		STRUCT	DUAL, SERS (SERIES), INDV (INDIVIDUAL), STE (STEREO)
EFFECT ROUTING		EFFECT	OFF, [A] (UNIT A), [B] (UNIT B), MSTR (MASTER)
RSS ROUTING		RSS	OFF, [A] (UNIT A), [B] (UNIT B), MSTR (MASTER)
REV TYPE A		TYPE A	REV (REVERB), GRV (GATE REVERB), AMB (AMBIENCE), NLR (NON LINEAR)
REV TYPE B		TYPE B	REV (REVERB), GRV (GATE REVERB), AMB (AMBIENCE), NLR (NON LINEAR) (*1)
MIX BALANCE		MIX BAL	0–100
DYNAMIC SEPARATOR	TYPE	TYPE	OFF, ATCK (ATTACK), LOUD (LOUDNESS), NOTE (NOTE DENSITY), DRUM
	DESTINATION	DEST	[A] (UNIT A), [B] (UNIT B)
	RATE	RATE	0–100
	FREQUENCY	FREQ	0–100 *(TYPE = ATCK, DRUM: válido)*
	SENS (HI)	SENS	0–100
	SENS LOW	SENS LOW	0–100 *(TYPE = DRUM: válido)*
PRE-LOW-PASS FREQ A		FREQ A	1.6 k–20 kHz, OFF
PRE-LOW-PASS FREQ B		FREQ B	1.6 k–20 kHz, OFF (*1)
PRE-HIGH-PASS FREQ A		FREQ A	OFF, 20–2.0 kHz
PRE-HIGH-PASS FREQ B		FREQ B	OFF, 20–2.0 kHz (*1)
UNIT INPUT LEVEL A		LEVEL A	0–100
UNIT INPUT LEVEL B		LEVEL B	0–100 (*1)
UNIT OUTPUT LEVEL A		LEVEL A	0–100
UNIT OUTPUT LEVEL B		LEVEL B	0–100 (*1)

(*1) Parámetro no válido si STRUCT está ajustado en STE.

REVERB

REVERB (REVERBERACIÓN)

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
VARIATION		VARI	ROOM 1, ROOM 2, ROOM3, HALL 1, HALL 2, HALL 3, GARAGE, PLATE1, PLATE2, PLATE3, PLATE4, PLATE5
REV LEVEL		LEVEL	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
REV TIME		REV TIME	0.01–100.99 seg
	Suborder	Suborder	
PRE DELAY TIME		PRE-DLY	1–700 mseg
PRE DELAY BALANCE		BALANCE	0–100 *(PLATE 5: no válido)*
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100 *(PLATE 5: no válido)*
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE) *(PLATE 5: no válido)*
DENSITY		DENSITY	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
PLATE DEPTH		PLT DEP	0–100 *(PLATE1–4: válido)*
REV SIZE		REV SIZE	1–12 *(ROOM 1, HALL 1)* 1–9 *(ROOM 2, HALL 2, GARAGE)* 1–27 *(ROOM 3)* 1–35 *(HALL 3)* 1–10 *(PLATE1–4)* 1–29 *(PLATE 5)*
RELEASE DENSITY		REL DENS	0–100 *(ROOM2, ROOM3, HALL2, HALL3, GARAGE, PLATE5)* - - - (no válido) *(ROOM1, HALL1, PLATE1–4)*
BRILLIANCE		BRILLNCE	0–100 *(PLATE1–4: válido)*
EDGE		EDGE	0–100 *(ROOM3, HALL3, PLATE5)* - - - (no válido) *(ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, GARAGE, PLATE1–4)*
REV OUTPUT PAN WIDTH		PAN WDTH	0–100, 3D
COMPRESS (COMPRESSOR)	RATIO	RATIO	0–100
	ATTACK	ATTACK	0–100
	RELEASE	RELEASE	0–100
LF DAMP	FREQ	FREQ Hz	50 –4.0 kHz
	GAIN	GAIN dB	-36– 0.0 dB
HF DAMP	FREQ	FREQ Hz	3.5 k–20 kHz
	GAIN	GAIN dB	-36–0.0 dB
ER LEVEL		ER LEVEL	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
ER TIME RATIO		ER TIME	1–100 %
ER DIFFUSE SIZE		DIF SIZE	1–100
ER DIFFUSION		DIFFUSE	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL) , INV (INVERSE)
TAP #1	DELAY TIME	DLY TIME	1–700 mseg
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	HC FREQ	200–20 kHz, OFF

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
TAP #2	DELAY TIME	DLY TIME	1–700 mseg
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	HC FREQ	200–20 kHz, OFF
TAP #3	DELAY TIME	DLY TIME	1–700 msec
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	HC FREQ	200–20 kHz, OFF
TAP #4	DELAY TIME	DLY TIME	1–700 msec
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	HC FREQ	200–20 kHz, OFF

GATE REVERB (REVERBERACIÓN DE COMPUERTA)

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
VARIATION		VARI	ROOM 1, ROOM 2, ROOM3, HALL 1, HALL 2, HALL 3, GARAGE, PLATE1, PLATE2, PLATE3, PLATE4, PLATE5
GATE REV LEVEL		LEVEL	0–100
THRESHOLD		THRESHLD	0–100
GATETIME (GATE TIME)	HOLD TIME	HOLDTIME	1 msec–4.0 seg
	DECAY RATE	DECAY	0–100
	RELEASE TIME	RELEASE	1 msec–4.0 seg
PRE DELAY TIME		PRE-DLY	1–700 mseg
REV SIZE		REV SIZE	1–12 *(ROOM 1, HALL 1)* 1–9 *(ROOM 2, HALL 2, GARAGE)* 1–27 *(ROOM 3)* 1–35 *(HALL 3)* 1–10 *(PLATE 1–4)* 1–29 *(PLATE 5)*
REV OUTPUT PAN WIDTH		PAN WDTH	0–100, 3D
PRE DELAY BALANCE		BALANCE	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
DENSITY		DENSITY	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100 *(PLATE 5: no válido)*
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE) *(PLATE 5: no válido)*
COMPRESS (COMPRESSOR)	RATIO	RATIO	0–100
	ATTACK	ATTACK	0–100
	RELEASE	RELEASE	0–100
LF DAMP	FREQ	FREQ Hz	50–4.0 kHz
	GAIN	GAIN dB	-36–0.0 dB
HF DAMP	FREQ	FREQ Hz	3.5 k–20 kHz
	GAIN	GAIN dB	-36–0.0 dB

AMBIENCE (AMBIENTE)

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
VARIATION		VARI	AMB1–AMB8
AMB LEVEL		LEVEL	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
AMB ROOM SIZE		AMB SIZE	1–100 %
HF DAMP GAIN		HF DAMP	-36–0.0 dB
DENSITY		DENSITY	0–100
TAP# 1–12	TIME	TIME	0.001–2.099 sec
	Suborder	Suborder	
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	FREQ	200–20 kHz
	HI CUT GAIN	GAIN	-36–0.0 dB

NON LINEAR (NO LINEAL)

PARÁMETROS			PANTALLA	VALOR
VARIATION			VARI	L -> R, NORMAL, L <- R
NLR LEVEL			LEVEL	0–100
	DYNAMIC CONTROL		DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY		POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
PRE DELAY TIME			PRE-DLY	1–700 mseg
PRE DELAY BALANCE			PALANCE	0–100
ENV TIME RATIO			ENV TIME	1–100 %
REV OUTPUT PAN WIDTH			PAN WDTH	0–100, 3D
DENSITY			DENSITY	0–100
	DYNAMIC CONTROL		DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY		POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
ENVELOPE	TIME1		TIME 1	0.001–1.299 seg
		Suborder	Suborder	
	LEVEL1		LEVEL 1	0–100
	TIME2		TIME 2	0.001–1.299 seg
		Suborder	Suborder	
	LEVEL2		LEVEL 2	0–100
	TIME3		TIME 3	0.001–1.299 seg
		Suborder	Suborder	
	LEVEL3		LEVEL 3	0–100
	TIME4		TIME	0.001–1.299 seg
		Suborder	Suborder	

3 BAND EQ (ECUALIZADOR DE 3 BANDAS)

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
LOW EQ (LOW BAND EQ)	FREQUENCY (A/B)	FREQ Hz	20–2.0 kHz
	GAIN (A/B)	GAIN dB	-12–12 dB
	Q (A/B)	Q	SHLV (SHELVING), 0.3–10
MID EQ (MID BAND EQ)	FREQUENCY (A/B)	FREQ Hz	200–8.0 kHz
	GAIN (A/B)	GAIN dB	-12–12 dB
	Q (A/B)	Q	0.3–10
HIGH EQ (HIGH BAND EQ)	FREQUENCY (A/B)	FREQ Hz	1.6 k–20 kHz
	GAIN (A/B)	GAIN dB	-12–12 dB
	Q (A/B)	Q	SHLV (SHELVING), 0.3–10

EFFECT (EFECTO)

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
EFFECT TYPE		FX TYPE	RESO (RESONATOR), PHASER, FL/CHO (FLANGER/CHORUS)
SEPARATION		SEPARATE	0–100
MANUAL		MANUAL	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100 *(TYPE=RESO: válido)*
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE) *(TYPE=RESO: válido)*
RESONANCE		RESO	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100 *(TYPE=RESO: válido)*
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE) *(TYPE=RESO: válido)*
BALANCE		BALANCE	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
LFO RATE		RATE	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100 *(TYPE=PHASER, FL/CHO: válido)*
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE) *(TYPE=PHASER, FL/CHO: válido)*
LFO DEPTH		DEPTH	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100 *(TYPE=PHASER, FL/CHO: válido)*
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE) *(TYPE=PHASER, FL/CHO: válido)*

NAME / PREVIEW (NOMBRE/PREESCUCHA)

PARÁMETROS	PANTALLA	VALOR
NAME	NAME	(Hasta catorce caracteres)
CATEGORY	CATEGORY	STNDRD (STANDARD), VOCAL, INSTRU (INSTRUMENT), DRUMS (DRUMS/PERC), STEREO, SPCIAL (SPECIAL)
PREVIEW TONE	TONE	VOICE, PIANO, GUITAR (MUTE GUITAR), SAX, SNARE, B.DRUM, DRUMS, CLAVES, IMPULS (IMPULSE), CARD1–20
PREVIEW PATTERN	PATTERN	STNDRD (STANDARD), CRESC (CRESCENDO), L -> R

DIRECT EDIT ASSIGN (ASIGNACIÓN DE EDICIÓN DIRECTA)

PARAM 1–3 (PARÁMETROS 1-3)

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
LINK A/B		LINK AB	OFF, ON
TARGET A	TARGET BLOCK	BLOCK	OFF, STRUCT (STRUCTURE), REV A (REVERB A), EQ A, EFFECT
	TARGET PARAMETER	PARAM	(*1)
RANGE A	MIN VALUE	MIN VAL	(*2)
	MAX VALUE	MAX VAL	(*2)
TARGET B	TARGET BLOCK	BLOCK	OFF, STRUCT (STRUCTURE), REV B (REVERB B), EQ B, EFFECT
	TARGET PARAMETER	PARAM	(*1)
RANGE B	MIN VALUE	MIN VAL	(*2)
	MAX VALUE	MAX VAL	(*2)

CONTROL ASSIGN (ASIGNACIÓN DE CONTROL)

ASSIGN 1–4 (ASIGNACIÓN 1-4)

PARÁMETROS	PANTALLA	VALOR
TARGET BLOCK	BLOCK	OFF, STRUCT (STRUCTURE), REV A (REVERB A), REV B (REVERB B), EQ A, EQ B, EFFECT
TARGET PARAMETER	PARAM	(*1)
MIN VALUE	MIN VAL	(*2)
MAX VALUE	MAX VAL	(*2)
CONTROLLER	CONTRLR	PEDAL (EXP PEDAL), P.BEND (PITCH BEND), AFTERT (AFTERTOUCH), NOTE#, VELO (VELOCITY), CC1–CC31, CC64 –CC95

(*1) Los valores cambian según los ajustes de Target Block.

(*2) Los valores cambian según los ajustes de Target Parameter.

Funciones de los parámetros CUSTOM

STRUCTURE (ESTRUCTURA)

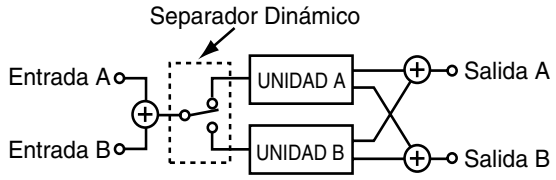
Esta sección describe la organización de los dos equipos de reverberación internos y cómo se realizan las conexiones utilizando la reverberación y los efectos.

STRUCTURE (ESTRUCTURA)

Ajustes que determinan la estructura de los dos equipos e reverberación.

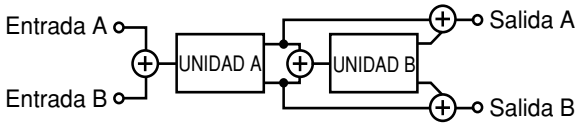
• DYNAMIC DUAL

Mezcla dos entradas y conecta dos equipos de reverberación en paralelo. Seleccione esta opción para activar la función DYNAMIC SEPARATION.



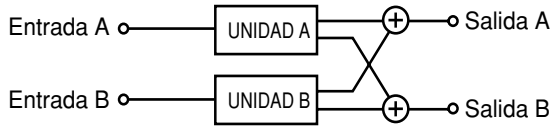
• SERIES

Mezcla dos entradas y conecta dos equipos de reverberación en serie.



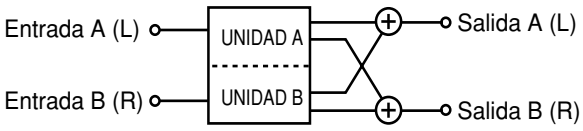
• INDIVIDUAL

Conecta cada una de las dos entradas a un equipo de reverberación diferente.



• STEREO

Conecta una entrada estéreo a los equipos de reverberación de la izquierda y de la derecha independientes. Los parámetros para los equipos de reverberación UNIT A y B se manipulan simultáneamente.



NOTA

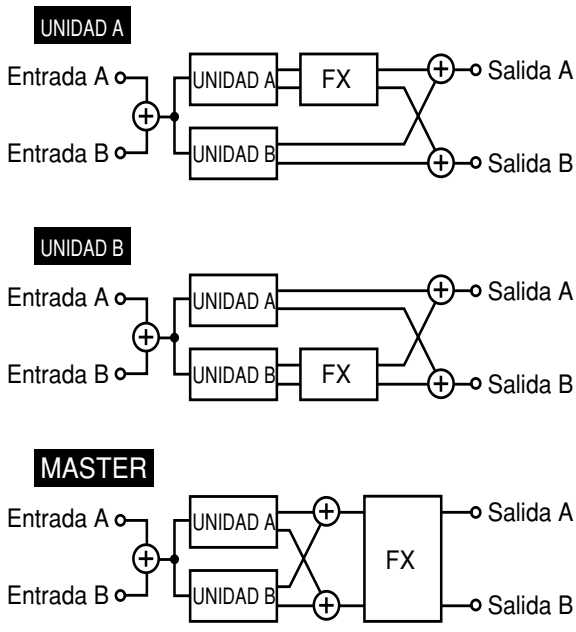
Si está seleccionado STEREO, se sobreescribirán los parámetros de UNIT B para que se ajusten a los parámetros de UNIT A. También, cuando pase de STEREO a STRUCTURE original, los ajustes de parámetros pueden perderse.

NOTA

Si STEREO está seleccionado, pulsar el botón [UNIT A/B] no tendrá ningún efecto.

EFFECT ROUTING (ENRUTADO DE EFECTO)

Además de la reverberación, el SRV-3030 también incorpora un efecto flanger, resonancia y otros efectos de modulación. Los ajustes de posición y estructura para estos efectos pueden realizarse para satisfacer objetivos particulares. Las estructuras que pueden ajustarse son las siguientes.



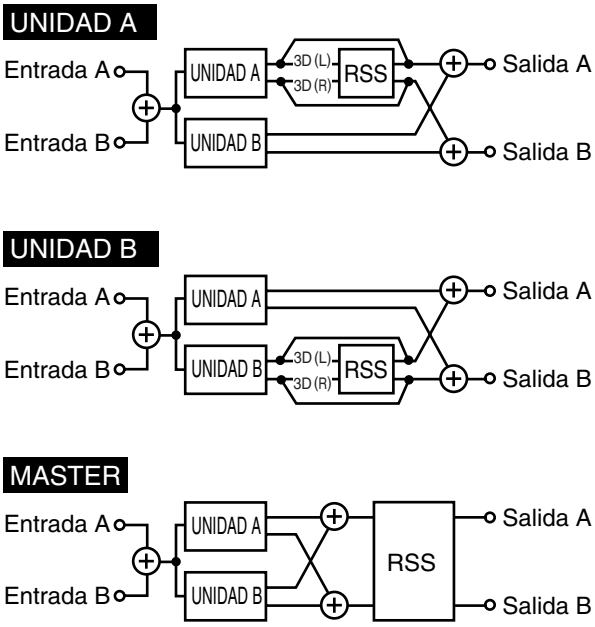
La figura muestra DYNAMIC DUAL seleccionado para STRUCTURE.

NOTA

Si está seleccionado OFF, no se aplicarán los efectos.

RSS ROUTING (ENRUTADO DE RSS)

El SRV-3030 también incorpora los efectos RSS. Determinan la posición y la estructura para los efectos RSS según el uso que tendrán. Las estructuras que pueden ajustarse son.



La ilustración muestra DYNAMIC DUAL seleccionado para STRUCTURE.

Si OFF está seleccionado, los efectos RSS no se aplicarán.

Si RSS ROUTING está ajustado en UNIT A o UNIT B, al ajustar los siguientes parámetros se aplica el efecto RSS para obtener un sonido de tres dimensiones. Para más información, consulte las explicaciones de cada parámetro.

Parámetro	Valor
REVERB	
REV OUTPUT PAN WIDTH	3D
ER TAP#1–4 PAN	3DL, 3DR
GATE REVERB	
REV OUTPUT PAN WIDTH	3D
AMBIENCE	
TAP#1–12 PAN	3DL, 3DR
NON LINEAR	
REV OUTPUT PAN WIDTH	3D

Si RSS ROUTING está ajustado a MASTER, el efecto RSS se aplicará a todas las salidas, sin tener en cuenta los ajustes para REV OUTPUT PAN WIDTH o TAP PAN.

NOTA

Si utiliza los efectos RSS, consulte "Antes de utilizar los efectos 3D (Efectos RSS)" (p. 69).

TIPO DE REVERBERACIÓN

La reverberación se refiere al sonido reverberado que es un producto de la superposición y combinación de sonidos reflejados mediante el suelo y las paredes.

El SRV-3030 utiliza un proceso digital para simular sonidos de reverberación.

Los sonidos de reverberación del El SRV-3030 están divididos en cuatro tipos principales.

Realice estos ajustes seleccionando los valores y pulsando después [ENTER].

- **REVERB**

Este grupo consta de sonidos de reverberación naturales.

- **GATE REVERB**

Este tipo de reverberación incluye una función de compuerta que enmudece el sonido de reverberación antes de que termine.

- **AMBIENCE**

Simula el sonido obtenido con los micrófonos de ambiente (micrófonos situados a una cierta distancia de la fuente de sonido), como los que se utilizan en la grabación.

- **NON LINEAR**

Produce sonidos de reverberación artificiales que poseen unas características particulares.

MIX BALANCE

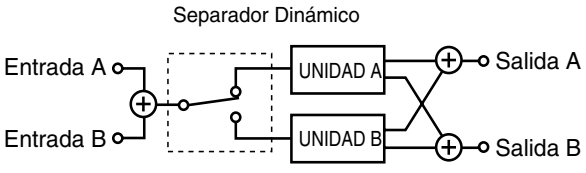
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el de reverberación. Si el valor es 0, sólo se reproduce el sonido directo. Si el valor es 100, sólo se reproduce el sonido de reverberación.

NOTA

Si DRY OUT (p. 71) está ajustado en OFF y el sonido directo no tiene salida, MIX BALANCE funciona como ajustador de nivel de volumen para el sonido de reverberación. En este caso, si se ajusta el valor a 0, no se reproduce ningún sonido.

DYNAMIC SEPARATOR

El DYNAMIC SEPARATOR analiza el nivel y la frecuencia de la señal de entrada y la divide en dos señales separadas. Si envía una de las señales a UNIT A y la otra a UNIT B, podrá aplicar diferentes ajustes de reverberación a cada uno.



NOTA

Cuando utilice la función Dynamic Separator, ajuste STRUCTURE a DYNAMIC DUAL.

TYPE

Seleccione el tipo de Dynamic Separator entre los siguientes. Seleccione OFF si no quiere utilizar esta función.

- **ATTACK**

Divide la señal separando la parte de ataque, o el principio agudo del sonido, del resto de la señal.

- **LOUDNESS**

Divide la señal por volumen, separando las partes altas de las partes más bajas.

- **NOTE DENSITY**

Divide señales basadas en el número de sonidos presentes, separando señales que contienen múltiples sonidos de interpretación (como interpretaciones conjuntas) de señales con pocos sonidos (solos, por ejemplo).

- **DRUM**

Separa el sonido de bombo del sonido de caja, hi-hat y otros sonidos.

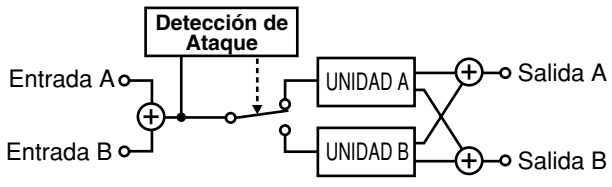
- **OFF**

Se selecciona cuando la funcón Dynamic Separator está desactivada.

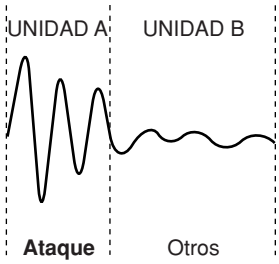
(1) ATTACK

DESTINATION

Ajusta el equipo de reverberación aplicado a la parte de ataque de la señal.
Si está ajustado a A, la reverberación UNIT A se aplica a la parte de ataque y la reverberación UNIT B se aplica a otras partes.



Por ejemplo, es posible obtener un efecto de reverberación con buen balance aplicando reverberación con reverberaciones suaves y vocales sibilantes (sonidos “s” y “sh”) que tienen un ataque con fuerza, y aplicando reverberación normal a otros sonidos.



RATE

Normalmente está ajustado a un valor cercano a 100.
Ajusta la respuesta de la función Dynamic Separator cuando se utiliza para separar señales. Si está ajustado a 0, el cambio de la parte de ataque a otras partes es rápido. Si está ajustado a 100, el cambio es lento y suave.

FREQUENCY

Ajusta la banda donde se detecta la parte de ataque cuando la función Dynamic Separator divide la señal.
Si está ajustado a 0, se detectan las partes de ataque del intervalo de bajo a tiple. Si está ajustado en 100, solo se detectan las partes en el intervalo de tiple.

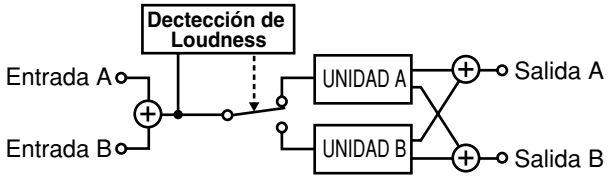
SENS (Sensibilidad)

Ajusta la sensibilidad de la función Dynamic Separator cuando se dividen las señales. Con un valor mayor, aumenta la sensibilidad con la que se divide la parte de ataque.

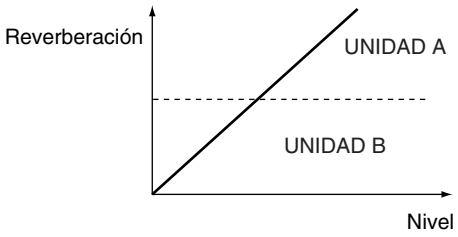
(2) LOUDNESS

DESTINATION

Ajusta el equipo de reverberación aplicado a los sonidos de nivel alto.
Si está ajustado a A, la reverberación UNIT A se aplica a los sonidos de nivel alto y la reverberación UNIT B se aplica a los sonidos de nivel bajo.



Por ejemplo, es posible obtener una sensación de distancia aplicando una reverberación superficial a los sonidos de alto nivel y una reverberación profunda a los sonidos de nivel bajo.

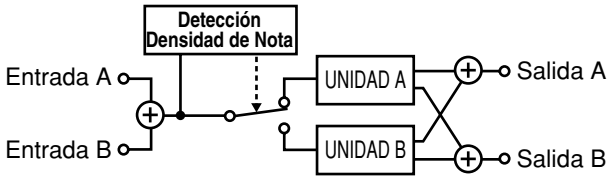


RATE
Ajusta la respuesta de la función Dynamic Separator cuando se utiliza para separar señales. Si está ajustado a 0, el cambio de sonidos de nivel alto a sonidos de nivel bajo es rápido. Si está ajustado a 100, el cambio es lento y suave.

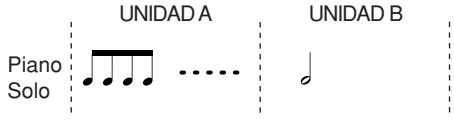
SENS (Sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad de la función Dynamic Separator cuando se dividen las señales. Con un valor mayor, aumenta la sensibilidad de detección de altos.

(3) NOTE DENSITY

DESTINATION
Ajusta los equipos de reverberación aplicados cuando hay un gran número de notas.
Si está ajustado a A, la reverberación UNIT A se aplica cuando hay un gran número de notas y la reverberación UNIT B se aplica cuando hay pocas notas.



Por ejemplo, es posible hacer que una interpretación en solo sobresalga más aplicando una reverberación cerrada cuando hay un gran número de notas y aplicando una reverberación abierta cuando hay pocas notas.

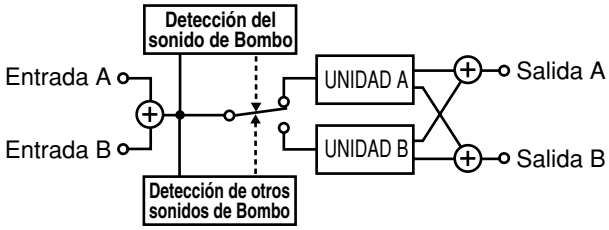


RATE
Ajusta la respuesta de la función Dynamic Separator cuando se utiliza para separar señales. Si está ajustado a 0, el cambio de un número elevado de notas a pocas notas o de pocas notas a muchas notas es rápido. Si está ajustado a 100, el cambio es lento y suave.

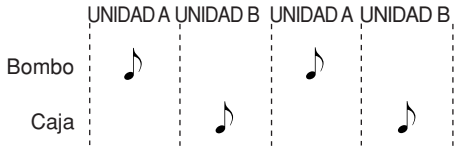
SENS (Sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad de la función Dynamic Separator cuando se dividen las señales. Por ejemplo, si DESTINATION está ajustado a A, aumentar el valor (aumentar la sensibilidad) provoca que la reverberación UNIT A se aplique incluso si el número de notas es pequeño.

(4) DRUM

DESTINATION
Ajusta el equipo de reverberación aplicado al bombo.
Si está ajustado a A, la reverberación UNIT A se aplica cuando se toca el sonido de bombo y la reverberación UNIT B se aplica a otros sonidos de percusión (caja o charles).



Por ejemplo, es posible obtener una separación de sonido más discriminada incluso con equipos que no tienen salida individual de sonidos de bombo y caja, aplicando reverberación cerrada al bombo y reverberación con reverberaciones más largas a la caja.



RATE
Ajusta la respuesta de la función Dynamic Separator cuando se utiliza para separar señales. Si está ajustado a 0, el cambio de bombo a otros sonidos de percusión o de otros sonidos de percusión a bombo es rápido. Si está ajustado a 100, el cambio es lento y suave.

FREQUENCY
Ajusta la banda donde se detecta la parte de bombo cuando la función Dynamic Separator divide la señal.

* *Con un ajuste de 0, detectará un bombo normal.*

SENS (Sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad de la función Dynamic Separator cuando divide las señales. Con un valor mayor, se aumenta la sensibilidad de detección para otros sonidos de percusión.

SENS LOW
Ajusta la sensibilidad de la función Dynamic Separator cuando divide señales. Con un valor mayor, aumenta la sensibilidad de la detección de bombo.

* *Con un ajuste de 0, detectará un bombo normal.*

PRE-LOW PASS FREQ
PRE-HIGH PASS FREQ
Cada uno de los dos equipos de reverberación (UNIT A/ UNIT B) incorpora una ecualización de pasa bajos y pasa altos para la señal de entrada. Estos ajustes se utilizan para ajustar los ecualizadores.

- **PRE-LOW PASS FREQ**

Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos.

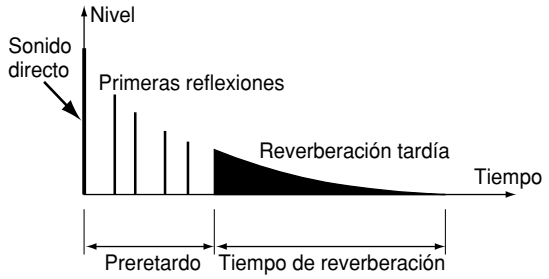
- **PRE-HIGH PASS FREQ**

Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos.

UNIT INPUT LEVEL
Ajusta el nivel de entrada para cada uno de los equipos de reverberación (UNIT A/UNIT B).

UNIT OUTPUT LEVEL
Ajusta el nivel de salida para cada uno de los equipos de reverberación (UNIT A/UNIT B).

REVERB
Este grupo contiene sonidos de reverberación naturales. La reverberación está compuesta por sonidos directos, reflexiones rápidas y reverberaciones tardías. Estos sonidos de reverberación cambian según el tamaño y forma del espacio (habitación, sala u otro lugar), así como los materiales utilizados para las superficies reflectoras (paredes, etc.).



Sonido directo	Sonidos que llegan al que escucha directamente desde la fuente de sonido
Reflexiones rápidas	Sonidos que llegan al que escucha después de reflejarse en las paredes o en otras superficies una o varias veces
Reverberaciones finales	Sonidos que llegan al que escucha después de reflejarse repetidamente

Con el SRV-3030, los sonidos combinados de las primeras reflexiones y de las reflexiones tardías se conocen como el sonido reverberante.

VARIATION
Selecciona uno de los 12 tipos de reverberación disponibles. Defina estos ajustes seleccionando los valores y a continuación pulsando [ENTER].

REV LEVEL (Nivel de reverberación)
Ajusta el nivel de las reverberaciones tardías. Con REV LEVEL, el nivel del volumen de las primeras reflexiones no cambia. Ajuste el volumen de las primeras reflexiones utilizando el parámetro ER LEVEL.

DYNAMIC CONTROL
Aplica cambios en el nivel de la reverberación a tiempo real, en respuesta al nivel de entrada. Los cambios se basan en el ajuste de REV LEVEL. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el valor de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en el nivel de la reverberación. Esta función se desactiva al seleccionar el valor 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de REV LEVEL.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, REV LEVEL aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, REV LEVEL bajará al aumentar el nivel de la entrada.

REV TIME (Tiempo de reverberación)

Ajusta la longitud (tiempo) de las reverberaciones tardías.

Suborder

Ajusta el valor a menos de un punto decimal de REV TIME.

PRE DELAY TIME

Ajusta la longitud del intervalo de tiempo que transcurrirá antes de empezar a oírse las reverberaciones tardías.

PRE DELAY BALANCE

Para las reverberaciones tardías, los sonidos de preretardo pueden mezclarse con los sonidos sin PRE DELAY aplicado. Este parámetro ajusta la proporción de reflexiones tardías de preretardo que no tendrán PRE DELAY aplicado.
Si está ajustado a 0, la salida se produce sólo sin PRE DELAY aplicado. Si está ajustado a 100, la salida está formada sólo por sonidos de preretardo.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en el balance de preretardo a tiempo real en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en el balance de preretardo se basa en el ajuste de PRE DELAY BALANCE. (consulte al p. 68)
Cuanto más alto sea el valor de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en el balance. Esta función se desactiva cuando se ajusta el valor 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de PRE DELAY BALANCE.

DYNAMIC POLARITY

Cuando este parámetro esté ajustado a NORMAL, PRE DELAY BALANCE aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, PRE DELAY BALANCE disminuirá cuando suba el nivel de la entrada.

DENSITY

Ajusta la densidad de las reverberaciones tardías.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en la densidad de la reverberación tardía a tiempo real en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en la densidad se basa en el ajuste DENSITY. (Consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en la densidad. Esta función se desactiva cuando está ajustada a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de DENSITY.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, DENSITY aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, DENSITY bajará al aumentar el nivel de la entrada.

NOTA

Cuando VARIATION esté ajustado a PLATE5, el parámetro DENSITY DYNAMIC CONTROL estará desactivado.

PLATE DEPTH

Selecciona el tiempo y el nivel del sonido en las frecuencias características de la lámina.
Si ajusta este parámetro a 0 se suprimirán las características de la lámina, y el sonido resultante será similar al de una reverberación normal. Cuanto más alto sea este valor, más sonido de reverberación de lámina se oirá.

NOTA

Esto es efectivo cuando VARIATION está ajustado a PLATE 1–4.

REV SIZE

Este ajuste determina la manera en que se propagarán las reverberaciones tardías.

RELEASE DENSITY

Este ajuste define la densidad de las reverberaciones tardías a medida que van desapareciendo.

NOTA

Esto es efectivo cuando VARIATION está ajustado a ROOM2, ROOM3, HALL2, HALL3, GARAGE o PLATE5.

BRILLIANCE

Este parámetro se utiliza para definir ajustes precisos en el brillo del sonido característico de la reverberación de lámina.

NOTA

Esto es efectivo cuando VARIATION está ajustado a PLATE1–4.

EDGE
Ajusta la fuerza del ataque de las reverberaciones tardías.

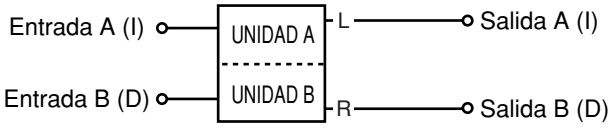
NOTA

Este ajuste es efectivo cuando ha seleccionado ROOM3, HALL3, o PLATE5 para ROOM TYPE.

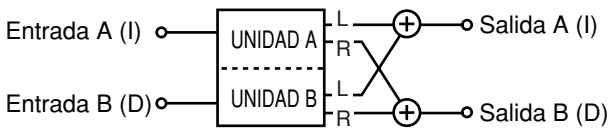
REV OUTPUT PAN WIDTH
Ajusta la amplitud de las posiciones estéreo izquierda y derecha para la salida estéreo.

Cuando STRUCTURE está ajustado a DUAL, SERIES o INDIVIDUAL
Ajusta la amplitud de las posiciones estéreo izquierda y derecha para las salidas estéreo de las unidades de reverberación. Cuando esté ajustado a 0, la salida será estéreo. Cuando esté ajustado a 0, la salida será monoaural. Cuando esté ajustado a 3D, la posición estéreo se ampliará . En este caso, ajuste RSS ROUTING (p. 50) a UNIT A (o UNIT B).

Cuando STRUCTURE está ajustado a STEREO
Ajusta la manera en que las salidas de las dos unidades de reverberación se dividen entre la izquierda y la derecha. Cuando esté ajustado a 100, el sonido de la reverberación (salida de UNIT A) para el sonido recibido en la entrada A se envía sólo desde la salida A, y el sonido de la reverberación (salida de UNIT B) para el sonido recibido en la entrada B se envía sólo desde la salida B, con lo cual se obtendrá un sonido estéreo completamente independiente.



Si está ajustado a 0, las salidas estéreo de las unidades de reverberación se enviarán en estéreo desde las Salidas A y B.



NOTA

Si STRUCTURE está ajustado a STEREO, cualquier ajuste a 3D se ignorará, y el efecto obtenido será el mismo que con el valor 100.

COMP (Compressor)
El compresor de las secciones de entrada de las unidades de reverberación hace que las señales sean más uniformes suprimiendo la entrada de señales de nivel alto y realzando las señales de nivel bajo. Esto tiene influencia sobre la respuesta de presión del sonido del sonido reverberante.

COMP RATIO
Ajusta la cantidad de compresión aplicada a la señal. Cuanto más alto sea el valor ajustado, más fuerte será el efecto aplicado, y más alta será la frecuencia de compresión.

COMP ATTACK
Ajusta la fuerza del ataque de la señal de entrada.

COMP RELEASE
Este ajuste controla la cantidad de tiempo necesario para desactivar el efecto.

LF DAMP FREQ
Con la reverberación, la atenuación de las frecuencias bajas cambia según el material de la pared.
LF Damp controla el grado de atenuación de las frecuencias más bajas.
LF Damp Freq ajusta la frecuencia a la que empezará a aplicarse la atenuación de las frecuencias bajas. Esto permite la atenuación de las reverberaciones tardías en unas gamas de frecuencia incluso más bajas que con LF DAMP FREQ.

LF DAMP GAIN
Ajusta la cantidad de atenuación de las frecuencias bajas que se aplicará al sonido. Si está ajustado a 0 no se atenuarán las frecuencias bajas.

HF DAMP FREQ
Con la reverberación, la atenuación de las frecuencias altas cambia según el material de la pared.
HF Damp controla el grado de atenuación de las frecuencias más bajas.
HF Damp Freq ajusta la frecuencia a la que empezará a aplicarse la atenuación de las frecuencias altas. Esto permite la atenuación de las reverberaciones tardías en unas gamas de frecuencia incluso más altas que con HF DAMP FREQ.

HF DAMP GAIN
Ajusta la cantidad de atenuación de las frecuencias altas que se aplicará al sonido. Si está ajustado a 0 no se atenuarán las frecuencias altas.

ER LEVEL (Early Reflection Level)
Ajusta el nivel de las primeras reflexiones .

DYNAMIC CONTROL
Aplica cambios en el nivel de las primeras reflexiones a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en el nivel está basado en el ajuste de ER LEVEL. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el valor de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en el nivel. La función se desactivará cuando esté ajustado a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de ER LEVEL.

DYNAMIC POLARITY
Cuando está ajustado a NORMAL, ER LEVEL sube con el nivel de la entrada. Cuando está ajustado a INVERSE, ER LEVEL disminuye al subir el nivel de la entrada.

ER TIME RATIO (Relación de Tiempo de las Primeras Reflexiones)
Este ajuste mantiene la relación temporal ajustada en TAP DELAY TIME, y amplía/reduce esta relación según el tiempo total.
Si está ajustado a "100," el tiempo será idéntico al de TAP DELAY TIME.

ER DIFFUSE SIZE
Este ajuste determina la propagación de las primeras reflexiones.

ER DIFFUSION
Este ajuste determina la manera en que se propagarán las primeras reflexiones. Cuanto más alto sea el valor ajustado, mayor será la propagación de las primeras reflexiones.

DYNAMIC CONTROL
Aplica cambios en la difusión de las primeras reflexiones a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada.
El cambio en la difusión está basada en el ajuste de ER DIFFUSION. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en la difusión. Esta funció n se desactiva cuando está ajustada a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de ER DEFFUSION.

DYNAMIC POLARITY
Cuando esté ajustado a NORMAL, ER DIFFUSION subirá con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, ER DIFFUSION bajará al disminuir el nivel de la entrada.

TAP EDIT
Con TAP EDIT es posible definir ajustes de precisión para DELAY TIME, y otros ajustes para cada una de las primeras reflexiones (TAP).
Pulse [ENTER] para ajustar los parámetros de TAP EDIT.
Pulse [CUSTOM] para volver a la pantalla previa.

NOTA

Con TAP EDIT no es posible cambiar a UNIT A o B ni tan siquiera pulsando [UNIT A/B].

TAP (#1–#4) DELAY TIME
Ajusta la longitud del retardo antes de empezar a oírse las primeras reflexiones (TAP 1–4).

TAP (#1–#4) LEVEL
Ajusta el volumen de las primeras reflexiones (TAP 1–4).

TAP (#1–#4) PAN
Ajusta la posición de las primeras reflexiones (TAP 1–4). Cuando esté ajustado a 3DL o 3DR, la posición estéreo se ampliará desde L50 o R50. En este caso, ajuste RSS ROUTING (p. 50) a UNIT A (o UNIT B).

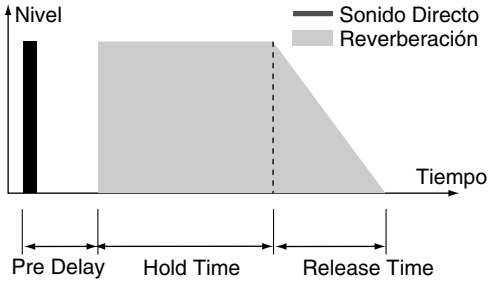
NOTA

Cuando STRUCTURE (p. 49) esté ajustado a STEREO, al recibir sonido sólo en la Entrada A (izquierda) o la Entrada B (derecha) es posible que no se envíen las primeras reflexiones, según el ajuste de PAN. Compruebe que reciba una señal estéreo.

TAP (#1–#4) HI CUT FREQ
Ajusta la frecuencia a la que se cortará el extremo más agudo de las primeras reflexiones (TAP 1–4).

REVERB (GATE REV)

Este tipo de reverberación incluye una función de compuerta que enmudece el sonido de la reverberación antes de que desaparezca del todo.
Tal como su nombre implica, la función de compuerta actúa abriéndose para señales de entrada del nivel THRESHOLD o superior, y cerrándose cuando la señal cae por debajo del nivel fijado.
GATE REVERB utiliza esta función de compuerta para controlar la salida del sonido reverberante.



VARIATION
Selecciona uno de los 12 tipos de reverberación aplicables. Defina estos ajustes seleccionando los valores y a continuación pulsando [ENTER].

GATE REV LEVEL
Ajusta el nivel del sonido reverberante.

THRESHOLD
Ajusta el nivel de referencia que determina la apertura y el cierre de la compuerta.

GATE HOLD TIME
Ajusta el período desde el momento en que la compuerta se abre totalmente hasta el momento en que empieza a cerrarse.

GATE DECAY RATE
Controla la cantidad de caída en las reverberaciones tardías mientras la compuerta está abierta.
Si está ajustado a 100, prácticamente no abrá caída.

GATE RELEASE TIME
Ajusta el tiempo entre el momento en que ha transcurrido GATE HOLD TIME y el punto en que el sonido queda completamente enmudecido.

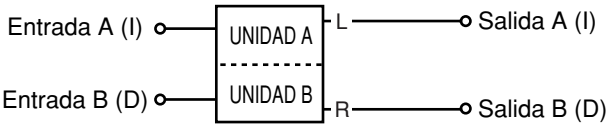
PRE DELAY TIME
Ajusta la longitud del intervalo de tiempo que transcurre antes de que empiecen a oírse las reverberaciones tardías.

REV SIZE
Este ajuste determina la manera en que se propagarán las reverberaciones tardías.

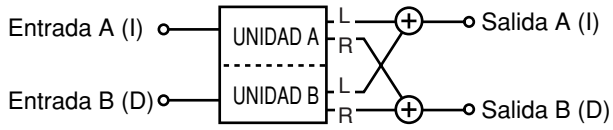
REV OUTPUT PAN WIDTH
Ajusta la amplitud de la posición estéreo izquierda y derecha para la salida estéreo.

Cuando STRUCTURE está ajustado a DUAL, SERIES, o INDIVIDUAL
Ajusta la amplitud de la posición estéreo izquierda y derecha para la salida estéreo de las unidades de reverberación. Cuando esté ajustado a 0, la salida será en estéreo. Cuando esté ajustado a 0, la salida será monaural. Cuando esté ajustado a 3D, la posición estéreo se ampliará. En este caso, ajuste RSS ROUTING (p. 50) a UNIT A (o UNIT B).

Cuando STRUCTURE está ajustado a STEREO
Ajusta la manera en que las salidas de las dos unidades de reverberación se dividirán entre la izquierda y la derecha. Cuando esté ajustado a 100, el sonido de reverberación (salida de UNIT A) para el sonido recibido en la Entrada A se enviará sólo desde la salida A, y el sonido de reverberación (salida de UNIT B) para el sonido recibido en la Entrada B se enviará sólo desde la Salida B, y por lo tanto se obtendrá un sonido estéreo totalmente independiente.



Cuando esté ajustado a 0, las salidas estéreo de las unidades de reverberación se enviarán en estéreo desde la Salida A y la Salida B.



NOTA

Cuando STRUCTURE esté ajustado a STEREO, cualquier ajuste 3D se ignorará, y el efecto obtenido será el mismo que se obtiene con al ajustar el valor a 100.

PRE DELAY BALANCE

Para las reflexiones tardías, los sonidos preretardados pueden mezclarse con los sonidos sin PRE DELAY aplicado. Este parámetro BALANCE ajusta la proporción de sonidos preretardados con relación a los sonidos sin PRE DELAY aplicado.
Cuando esté ajustado a 0, la salida será sólo sin PRE DELAY aplicado. Cuando esté ajustado a 100, la salida será sólo con sonidos preretardados.

NOTA

Al cambiar PRE DELAY BALANCE cambia el nivel del volumen cuando se combinan sonidos de preretardo y sonidos sin preretardo aplicado, y así, según el ajuste de umbral, la compuerta puede no abrirse y el sonido de reverberación puede no enviarse. Si se encuentra en esta situación, reduzca el valor del nivel umbral.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en el balance de preretardo a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en el balance se basa en el ajuste de PRE DELAY BALANCE. (consulte la p. 68)
Cuando más alto sea el valor de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en el balance. Esta función se desactiva si se ajusta a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de PRE DELAY BALANCE.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, PRE DELAY BALANCE aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, PRE DELAY BALANCE bajará a medida que suba el nivel de la entrada.

DENSITY

Este ajuste define la densidad de las reverberaciones tardías.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en la densidad de las reverberaciones tardías a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en la densidad está basado en el ajuste de DENSITY. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en la densidad. La función se desactivará cuando esté ajustada a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de DENSITY.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, el valor de DENSITY aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, el valor de DENSITY bajará a medida que suba el nivel de la entrada.

COMP (Compresor)

El compresor de las secciones entrada de las unidades de reverberación hace que las señales sean más uniformes suprimiendo las señales con un nivel más alto y realzando las señales de nivel bajo. Esto influencia la respuesta de presión de sonido del sonido reverberante.

COMP RATIO

Ajusta la cantidad de compresión aplicada a la señal. Cuanto más alto sea el valor ajustado, mayor será la fuerza de aplicación del efecto, lo cual resultará en una relación de compresión más alta.

COMP ATTACK

Ajusta la fuerza del ataque de la señal de entrada.

COMP RELEASE

Este ajuste controla la cantidad de tiempo que se tarda en desactivar el efecto.

LF DAMP FREQ

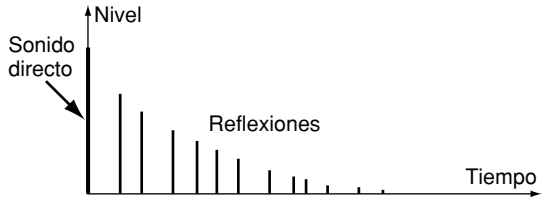
Con reverberación, la atenuación de las frecuencias más bajas cambia según el material de las paredes.
LF Damp controla el grado de atenuación de las frecuencias más bajas.
LF Damp Freq ajusta la frecuencia a la que empieza a aplicarse la atenuación de las frecuencias bajas. Esto permite la atenuación de las reverberaciones tardías a unas frecuencias más bajas que con LF DAMP FREQ.

LF DAMP GAIN
Ajusta la cantidad de atenuación de las frecuencias bajas aplicada al sonido. Cuando esté ajustado a 0, no se aplicará ninguna atenuación a las frecuencias bajas.

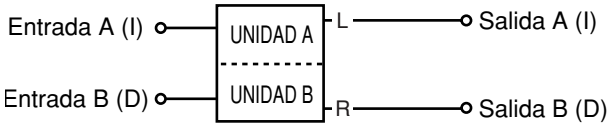
HF DAMP FREQ (Frecuencia de atenuación de las frecuencias altas)
Con reverberación, la atenuación de las frecuencias más altas cambia según el material de las paredes.
HF Damp controla el grado de atenuación de las frecuencias más altas.
HF Damp Freq ajusta la frecuencia a la que empieza a aplicarse la atenuación de las frecuencias altas. Esto permite la atenuación de las reverberaciones tardías a unas frecuencias más altas que con HF DAMP FREQ.

HF DAMP GAIN
Ajusta la cantidad de atenuación de las frecuencias altas que se aplicará al sonido. Cuando esté ajustado a 0, no se aplicará ninguna atenuación a las frecuencias altas.

REVERB (AMBIENTE)
Simula el sonido que se obtiene con micrófonos de ambiente (un micrófono colocado a una cierta distancia de la fuente de sonido), como los utilizados en la grabación. Esto añade al sonido una cierta profundidad espacial sin enfatizar de manera exagerada la reverberación.
El ambiente está formado por el sonido de múltiples reflexiones. La composición de la reverberación incluye unas primeras reverberaciones y unas reverberaciones distintas, mientras que el ambiente está compuesto por múltiples primeras reflexiones.



Cuando STRUCTURE está ajustado a STEREO
Puesto que el sonido de reverberación (salida de UNIT A) para el sonido recibido en la Entrada A se envía sólo desde la Salida A, y el sonido de reverberación (salida de UNIT B) para el sonido recibido en la Entrada B se envía sólo desde la Salida B, se obtiene un sonido estéreo totalmente independiente.



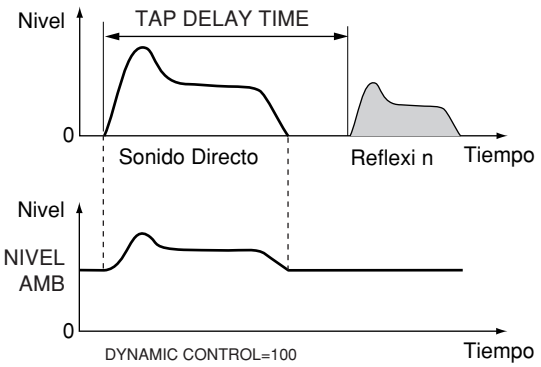
VARIATION
Se utiliza para seleccionar entre los ocho tipos de espacios simulados.
Defina estos ajustes seleccionando los valores, y a continuación pulse [ENTER].

AMB LEVEL
Ajusta el nivel de ambiente general.

DYNAMIC CONTROL
Aplica cambios en el nivel de ambiente a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en el nivel se basa en el ajuste de AMB LEVEL. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en el nivel. La función se desactiva cuando está ajustada a 0.

NOTA

Cuando haya ajustado un valor largo para TAP DELAY TIME, si la señal de entrada es más corta que el ajuste de TAP DELAY TIME, AMB LEVEL no cambiará de manera efectiva aunque defina un ajuste mayor para DYNAMIC CONTROL.



NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de AMB LEVEL.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, AMB LEVEL aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, AMB LEVEL bajará cuando disminuya el nivel de la entrada.

AMB ROOM SIZE

Este ajuste determina la manera en que se propagará el ambiente.

Este ajuste mantiene la relación temporal ajustada con TAP DELAY TIME, y amplía / reduce esta relación según el tiempo general.

HF DAMP GAIN

Con reverberación, la atenuación de las frecuencias más altas cambia según el material de las paredes.

HF Damp controla el grado de atenuación de las frecuencias más altas.

LF Damp Freq ajusta la frecuencia a la que empieza a aplicarse la atenuación de las frecuencias bajas.

Este parámetro ajusta la cantidad de atenuación de las frecuencias altas aplicada al sonido. Cuando esté ajustado a 0, no se aplicará ninguna atenuación de las frecuencias altas.

DENSITY

Este ajuste define la densidad del ambiente.

TAP EDIT

Con TAP EDIT es posible definir ajustes precisos para DELAY TIME, LEVEL, y otros ajustes para cada una de las primeras reflexiones (TAP). Es posible definir ajustes para hasta 12 TAPs.

TAP (#1–#12) DELAY TIME

Ajusta la longitud del retardo temporal antes de que empiecen a oírse los sonidos de las primeras reflexiones (TAP 1–12).

Suborder

Ajusta los dos dígitos de valor más bajo de DELAY TIME.

TAP (#1–#12) LEVEL

Ajusta el nivel del volumen de las primeras reflexiones (TAP 1–12).

TAP (#1–#12) PAN

Ajusta la posición de las primeras reflexiones (TAP 1–12). Cuando esté ajustado a 3DL o 3DR, la posición estéreo se ampliará desde L50 o R50. En este caso, ajuste RSS ROUTING (p. 50) a UNIT A (o UNIT B).

NOTA

Cuando STRUCTURE (p. 49) está ajustado a STEREO, si se recibe sonido sólo en la Entrada A (izquierda) o en la Entrada B (derecha), la primeras reflexiones pueden no enviarse, según el ajuste de PAN. Compruebe que se reciba una señal estéreo.

TAP (#1–#12) HI CUT FREQ

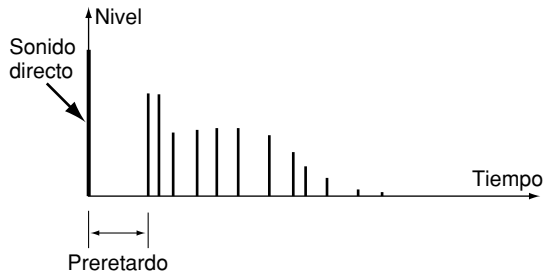
Ajusta la frecuencia a la que se cortará el extremo más agudo de las primeras reflexiones (TAP 1–12).

TAP (#1–#12) HI CUT GAIN

Ajusta el grado de atenuación de las frecuencias altas de las primeras reflexiones TAP (1–12).

REVERB (NO LINEAL)

La reverberación no lineal está formada por múltiples primeras reflexiones. La colocación y el movimiento de estas primeras reflexiones parten de lo que ocurre con las reverberaciones naturales, lo cual resulta en un sonido reverberante artificial.



VARIATION

Selecciona la dirección en la que se desplazará la reverberación.
Defina estos ajustes seleccionando los valores y a continuación pulsando [ENTER].

NLR LEVEL

Ajusta el nivel de la salida general.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en el nivel de la salida a tiempo real, en respuesta a los cambios en el nivel de la entrada. El cambio en el nivel de la salida está basado en el ajuste de NLR LEVEL. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en el nivel de la salida. Esta función se desactiva cuando está ajustada a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de NLR LEVEL.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, NLR LEVEL aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, NLR LEVEL disminuirá a medida que suba el nivel de la entrada.

PRE DELAY TIME

Ajusta la longitud del intervalo de tiempo que transcurre antes de que empiecen a oírse las primeras reflexiones.

PRE DELAY BALANCE

Ajusta el balance del sonido directo y de las primeras reflexiones.
Cuando esté ajustado a 100, sólo se enviarán las primeras reflexiones.

ENV TIME RATIO (Relación de tiempo de la envolvente)

Este ajuste mantiene la relación temporal ajustada en ENVELOPE TIME, que se describe más adelante, y amplía / reduce esta relación al tiempo general.

REV OUTPUT PAN WIDTH

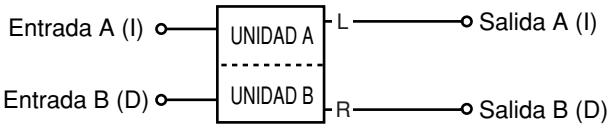
Ajusta la amplitud de la posición estéreo a la izquierda y a la derecha para la salida estéreo.

Cuando STRUCTURE está ajustado a DUAL, SERIES o INDIVIDUAL

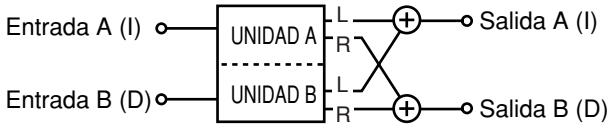
Ajusta la amplitud de las posiciones estéreo izquierda y derecha para las salidas estéreo de las unidades de reverberación. Cuando esté ajustado a 0, la salida será estéreo. Cuando esté ajustado a 0, la salida será monoaural. Cuando esté ajustado a 3D, la posición estéreo se ampliará . En este caso, ajuste RSS ROUTING (p. 50) a UNIT A (o UNIT B).

Cuando STRUCTURE está ajustado a STEREO

Ajusta la manera en que las salidas de las dos unidades de reverberación se dividen entre la izquierda y la derecha. Cuando esté ajustado a 100, el sonido de la reverberación (salida de UNIT A) para el sonido recibido en la entrada A se envía sólo desde la salida A, y el sonido de la reverberación (salida de UNIT B) para el sonido recibido en la entrada B se envía sólo desde la salida B, con lo cual se obtendrá un sonido estéreo completamente independiente.



Si está ajustado a 0, las salidas estéreo de las unidades de reverberación se enviarán en estéreo desde las Salidas A y B.



NOTA

Si STRUCTURE está ajustado a STEREO, cualquier ajuste a 3D se ignorará, y el efecto obtenido será el mismo que con el valor 100.

DENSITY

Este ajuste define la densidad de las primeras reflexiones.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en la densidad de las primeras reflexiones a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en la densidad está basado en el ajuste DENSITY. (consulte la p. 68)

Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en la densidad. Esta función se desactiva cuando está ajustado a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de DENSITY.

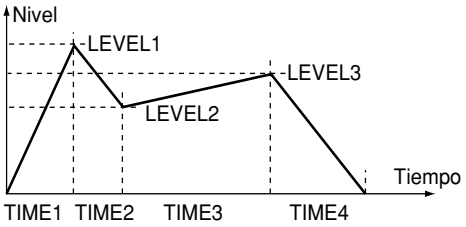
DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, DENSITY aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, DENSITY disminuirá a medida que suba el nivel de la entrada.

ENVELOPE

Cambia el nivel de numerosas primeras reflexiones (TAP) en el tiempo.

Este ajuste conserva la relación de nivel definida en los ajustes de TAP LEVEL y la extiende al nivel general. ENVELOPE ajusta el tiempo que se tarda en llegar a cada uno de los siguientes puntos.



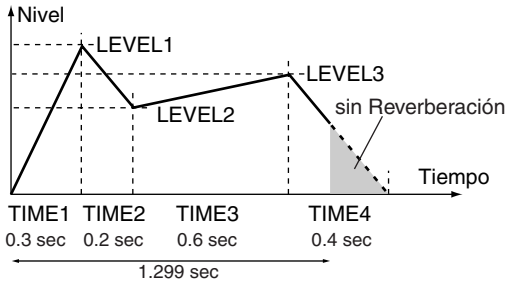
ENV TIME1
ENV TIME2
ENV TIME3
ENV TIME4

Estos ajustes determinan el tiempo utilizado para llegar a cada punto.

NOTA

Para ENV TIME 1 a 4, ajuste tiempos para un total de 1,299 o menos.

Por ejemplo, si define los ajustes que aparecen en la siguiente figura, el tiempo total sería 0,3 + 0,2 + 0,6 + 0,4 = 1,5 sec, que es superior a los 1,299 sec, con lo cual las partes finales de las reverberaciones no se oirán.



ENV LEVEL1
ENV LEVEL2
ENV LEVEL3

Estos ajustes determinan el nivel de la salida de cada punto.

3 BAND EQ

La sección de salida de cada una de las unidades dispone de un ecualizador paramétrico de tres bandas (graves, medios y agudos). Los ecualizadores de la banda baja y de la banda alta disponen de ajustes intercambiables.

LOW BAND FREQUENCY

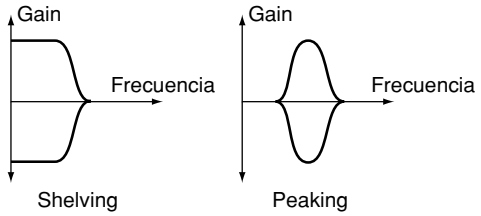
Ajusta la frecuencia central del ecualizador de la banda baja.

LOW BAND GAIN

Ajusta el gain (realce o corte) para el ecualizador de la banda baja.

LOW BAND Q

Ajusta la amplitud de banda dentro de la cual variará el gain de la frecuencia ajustada con LOW BAND FREQUENCY. Cuanto más alto sea el valor ajustado, menor será la amplitud de la banda sujeta a la ecualización.
Si ajusta este parámetro a "SHLV" cambiará el ecualizador de la banda baja a la ecualización tipo shelving.



MID BAND FREQUENCY

Ajusta la frecuencia central del ecualizador de la banda media.

MID BAND GAIN

Ajusta el gain (realce o corte) para el ecualizador de la banda media.

MID BAND Q

Ajusta la amplitud de banda dentro de la cual variará el gain de la frecuencia ajustada con MID BAND FREQUENCY. Cuanto más alto sea el valor ajustado, menor será la amplitud de la banda sujeta a la ecualización.

HIGH BAND FREQUENCY

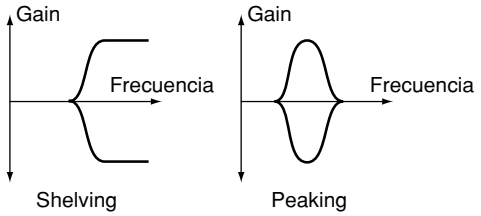
Ajusta la frecuencia central del ecualizador de la banda alta.

HIGH BAND GAIN

Ajusta el gain (realce o corte) para el ecualizador de la banda alta.

HIGH BAND Q

Ajusta la amplitud de banda dentro de la cual variará el gain de la frecuencia ajustada con HIGH BAND FREQUENCY. Cuanto más alto sea el valor ajustado, menor será la amplitud de la banda sujeta a la ecualización.
Si ajusta este parámetro a "SHLV" cambiará el ecualizador de la banda alta a la ecualización tipo shelving.



EFFECT

Además de la reverberación, el SRV-3030 también dispone de efectos de modulación estéreo internos. Es posible seleccionar entre tres tipos de efectos diferentes.

NOTA

Es posible cambiar la manera en que están organizados los efectos (EFFECT ROUTING) (p. 49).

EFFECT TYPE

Selecciona el efecto que se utilizará.

- **RESONATOR**

Añade un desplazamiento temporal al sonido directo, creando un efecto de filtro característico.

- **PHASER**

Añade un sonido con la fase desplazada al sonido directo, añadiendo un efecto de fase que da amplitud al sonido.

- **FLANGER/CHORUS**

Este efecto desplaza la afinación del sonido directo y lo añade a la señal original, ampliando y dando grosor al sonido.

SEPARATION

Ajusta el desplazamiento de la fase del LFO y añade amplitud al sonido.

MANUAL

Ajusta la frecuencia central a la que se aplicará el sonido.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en el manual del sonido directo y del sonido del efecto a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en el manual está basado en el ajuste MANUAL. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en el manual. Esta función se desactiva cuando está ajustado a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de MANUAL.

NOTA

El ajuste MANUAL DYNAMIC CONTROL es efectivo cuando está seleccionado RESONATOR para EFFECT TYPE.

DYNAMIC POLARITY

Cuando está ajustado a NORMAL, MANUAL aumenta con el nivel de la entrada. Cuando está ajustado a INVERSE, MANUAL disminuye a medida que sube el nivel de la entrada.

NOTA

El ajuste MANUAL DYNAMIC CONTROL es efectivo cuando está seleccionado RESONATOR para EFFECT TYPE.

RESONANCE

Ajusta el nivel de resonancia (feedback). Al aumentar este valor el efecto adquiere un sonido más característico.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en la resonancia del sonido directo y del sonido del efecto a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en la resonancia está basado en el ajuste de RESONANCE. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en la resonancia. Esta función se desactiva cuando está ajustado a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de RESONANCE.

NOTA

El ajuste de RESONANCE DYNAMIC CONTROL es efectivo cuando está seleccionado RESONATOR para EFFECT TYPE.

DYNAMIC POLARITY

Cuando está ajustado a NORMAL, RESONANCE aumenta con el nivel de la entrada. Cuando está ajustado a INVERSE, RESONANCE disminuye a medida que sube el nivel de la entrada.

NOTA

El ajuste de RESONANCE DYNAMIC CONTROL es efectivo cuando está seleccionado RESONATOR para EFFECT TYPE.

BALANCE

Ajusta el balance del sonido directo y el sonido del efecto. Cuando está ajustado a 100, sólo se envía el sonido del efecto.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios al balance del sonido directo y del sonido del efecto a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en el balance está basado en el ajuste BALANCE. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en el balance. Esta función se desactiva cuando está ajustado a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de BALANCE.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, BALANCE aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, BALANCE disminuirá a medida que suba el nivel de la entrada.

LFO RATE

Ajusta la frecuencia de oscilación para los niveles ajustados para el desplazamiento de tiempo, de fase y de afinación.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en la frecuencia del LFO del sonido directo y del sonido del efecto a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en la frecuencia del LFO se basa en el ajuste de LFO RATE. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en la frecuencia del LFO. Esta función se desactiva cuando está ajustado a 0.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de LFO RATE.

NOTA

El ajuste de LFO RATE DYNAMIC CONTROL será efectivo cuando haya seleccionado FLANGER/CHORUS o PHASER para EFFECT TYPE.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, LFO RATE aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, LFO RATE disminuirá a medida que suba el nivel de la entrada.

NOTA

El ajuste de LFO RATE DYNAMIC CONTROL será efectivo cuando haya seleccionado FLANGER/CHORUS o PHASER para EFFECT TYPE.

LFO DEPTH

Ajusta el grado de oscilación para los niveles ajustados para los desplazamientos de tiempo, fase y afinación.

DYNAMIC CONTROL

Aplica cambios en la profundidad del LFO a tiempo real, en respuesta al nivel de la entrada. El cambio en la profundidad se basa en el ajuste de LFO DEPTH. (consulte la p. 68)
Cuanto más alto sea el ajuste de DYNAMIC CONTROL, mayor será el cambio en la profundidad. Esta función se desactiva cuando está ajustado a 0.

NOTA

El ajuste de LFO DEPTH DYNAMIC CONTROL será efectivo cuando haya seleccionado FLANGER/CHORUS o PHASER para EFFECT TYPE.

NOTA

Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama de variación permitida por el ajuste de LFO DEPTH.

DYNAMIC POLARITY

Cuando esté ajustado a NORMAL, LFO DEPTH aumentará con el nivel de la entrada. Cuando esté ajustado a INVERSE, LFO DEPTH disminuirá a medida que suba el nivel de la entrada.

NOTA

El ajuste de LFO DEPTH DYNAMIC CONTROL será efectivo cuando haya seleccionado FLANGER/CHORUS o PHASER para EFFECT TYPE.

NAME / PREVIEW

Estos parámetros incluyen ajustes para nombres de programa, categorías y sonidos de Preescucha.

NAME

Se utiliza para seleccionar nombres de programa. Es posible seleccionar hasta 14 caracteres para un nombre de programa.

CATEGORY

Los programas están divididos en seis tipos principales (categorías) según su aplicación.
Las divisiones en categorías están determinadas por el tipo de interpretación y por el instrumento enviado al SRV-3030, junto con otros factores. La definición de categorías es una manera muy útil de localizar programas en el modo Play. Al ejecutarse, la función Category Search (p. 16) busca de manera automática los programas que se encuentran dentro de la categoría seleccionada, y a continuación permite seleccionar los programas dentro de este grupo.
A continuación se listan los diferentes tipos de categorías.

STANDARD Incluye programas estándar, no restringidos por ningún instrumento específico.

VOCAL Éstos son programas adecuados para vocales.

INSTRUMENTIncluye programas adecuados para interpretaciones instrumentales.

DRUMS/PERC (Batería/Percusión)
Esta categoría incluye programas adecuados para interpretaciones de batería o con instrumentos de percusión.

STEREO Incluye programas adecuados para instrumentos como sintetizadores y unidades de ritmo que ofrecen una salida estéreo.

SPECIAL Éstos son programas pensados para su utilización como efectos artificiales.

PREVIEW TONE

Selecciona el sonido que se tocará con la función de preescucha. Los sonidos de preescucha son de los siguientes 10 tipos: VOICE; PIANO; GUITAR (Muted Guitar); SAX; SNARE; B.DRUM (Bombo); DRUMS; CLAVES; IMPULSE; y CARD1–20.

NOTA

Si ha ajustado los sonidos de preescucha a CARD 1 - 20, compruebe que haya insertado la tarjeta de memoria en la que haya guardado los sonidos de preescucha.
Si no inserta la tarjeta de memoria en la que haya guardado los sonidos de preescucha, aparecerá el mensaje "PREVIEW TONE NOT READY", y los sonidos de preescucha no se reproducirán.

PREVIEW PATTERN

Selecciona la manera en que se tocará el sonido de preescucha al pulsar el botón [PREVIEW]. Es posible seleccionar entre los tres siguientes métodos de reproducción.

- **STANDARD**
El sonido de preescucha se reproduce una vez.

- **CRESCENDO**
El sonido de preescucha se reproduce tres veces, la primera a un volumen bajo, la segunda a un volumen medio y la tercera a un volumen alto.

- **L→R**
El sonido de preescucha se reproduce tres veces, la primera vez desde la izquierda, a continuación en el centro y por último desde el lado derecho.

DIRECT EDIT ASSIGN (PARAM 1–3)

Ajusta las asignaciones de los mandos pertinentes durante DIRECT EDIT (p. 23).
Esto permite la edición directa de los parámetros asignados a los mandos mientras se encuentre en el modo Play.
Es posible asignar dos parámetros diferentes a cada mando.

LINK A/B

El parámetro LINK A/B determina si la unidad A y la unidad B estarán vinculadas durante la edición directa.
Cuando seleccione ON, los parámetros para la unidad A y la unidad B se editarán a la vez.
Cuando seleccione OFF, sólo se editarán los parámetros de la unidad seleccionada con [UNIT A/B] en el panel.
Este parámetro activa y desactiva la función [UNIT A/B].
Cuando esté ajustado a ON, podrá pulsar [UNIT A/B] para cambiar entre los parámetros de UNIT A y UNIT B.
Cuando esté ajustado a OFF, los parámetros para UNIT A y UNIT B serán efectivos a la vez.

TARGET A (B) BLOCK

Selecciona el bloque al que se aplicará el parámetro asignado.

TARGET A (B) PARAMETER

Selecciona el parámetro que se asignará.

MIN VALUE

Ajusta el valor mínimo para el parámetro ajustado con el mando al que lo haya asignado.

MAX VALUE

Ajusta el valor máximo para el parámetro ajustado con el mando al que lo haya asignado.

CONTROL ASSIGN (ASSIGN 1–4)

Éstos son los ajustes de CONTROL ASSIGN (p. ???).
Es posible asignar parámetros a un pedal o a otro controlador para así poder controlar los parámetros a tiempo real.
Es posible definir cuatro ajustes diferentes de CONTROL ASSIGN en cada programa.

TARGET BLOCK

Selecciona el bloque que se controlará.

TARGET PARAMETER

Selecciona el parámetro asignado.

MIN VALUE

Ajusta el valor mínimo para el parámetro que se definirá con el controlador.

MAX VALUE

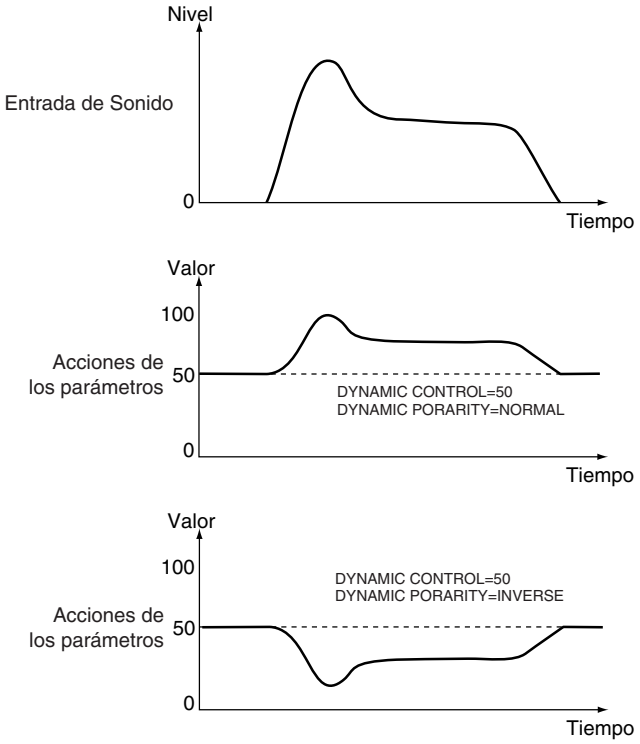
Ajusta el valor máximo para el parámetro que se definirá con el controlador.

CONTROLLER

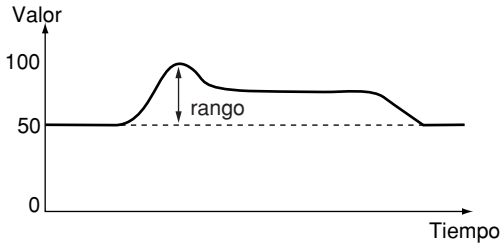
Ajusta el controlador asignado.

DYNAMIC CONTROL

DYNAMIC CONTROL es una función que permite hacer que los valores de los parámetros cambien en respuesta al nivel de la señal de entrada.
DYNAMIC CONTROL cambia el sonido según los cambios en los valores de los parámetros que siguen a la envolvente (cambios de nivel en el tiempo) de los sonidos recibidos en la unidad de reverberación.

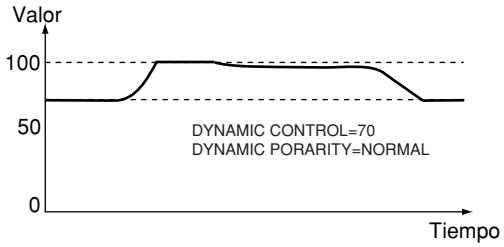


Para modificar la gama dentro de la cual pueden cambiar los parámetros, ajuste el valor de DYNAMIC CONTROL.
La gama dentro de la cual cambia un parámetro es más reducida cuando DYNAMIC CONTROL está ajustado a 1; la gama es más amplia cuando está ajustado a 100.



NOTA

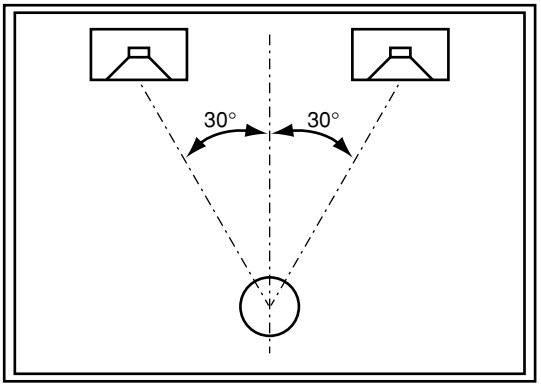
Aunque suba el valor de DYNAMIC CONTROL, el cambio resultante en el sonido estará limitado a la gama permitida del parámetro que se controla.



Antes de utilizar los efectos 3D (Efectos RSS)

RSS (Roland Sound Space) es una tecnología exclusiva y original de Roland que permite colocar la imagen acústica en cualquier punto, ya sea delante, detrás, a la izquierda, a la derecha, sobre o bajo el que escucha, todo ello utilizando altavoces estéreo normales. Para obtener las máximas prestaciones de los efectos RSS, tenga en cuenta lo siguiente.

- Funcionan mejor en habitaciones con poca reverberación.
- Los altavoces deben ser de una vía o ser del tipo coaxial o coaxial virtual de múltiples vías.
- Coloque los altavoces lo más alejados posible de las paredes y del suelo.
- El espacio entre los altavoces izquierdo y derecho no debe ser excesivamente amplio.
- Ajuste SYSTEM RSS MODE a "SPEAKER" (p. 71).
- Escuche desde la posición óptima, tal como muestra la siguiente figura.



NOTA

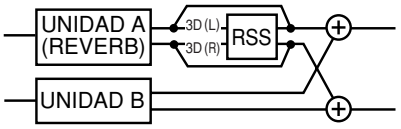
El posicionamiento de la imagen sónica puede ser difícil de confirmar si el volumen es demasiado bajo (o demasiado alto).

Conexión a otros efectos

Con el SRV-3030, los efectos RSS pueden direccionarse inmediatamente después de la UNIDAD A (UNIDAD B) (RSS ROUTING, p. 50). En estos casos, el direccionamiento de otro efecto (EFFECT ROUTING, p. 49) más lejos dentro de la ruta de la señal (MASTER) que los efectos RSS puede resultar en unos efectos que sonarán diferente de lo esperado.

TRUCO

Cuando REV TYPE esté ajustado a REVERB o a AMBIENCE, si ajusta RSS ROUTING a UNIT A (UNIT B) podrá seleccionar si desea aplicar o no los efectos RSS a las primeras reflexiones de manera individual.



Los ajustes pueden realizarse en cada uno de los grupos TAP# PAN.

Parámetros SYSTEM

Aquí puede definir los ajustes para los parámetros que afectan al sistema en general.

Lista de parámetros SYSTEM

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
INPUT VOLUME		IN dB	MUTE, -60– +6 dB
OUTPUT VOLUME		OUT dB	MUTE, -60– +6 dB
INPUT LEVEL SW		IN dBm	-20, -10, +4 dBm
OUTPUT LEVEL SW		OUT dBm	-20, -10, +4 dBm
RSS MODE		RSS MODE	SPKR (SPEAKER), HEAD (HEADPHONES)
DIGITAL INPUT VOLUME		IN dB	MUTE, -60– +6 dB *(SRV-3030D: válido)*
DIGITAL OUTPUT VOLUME		OUT dB	MUTE, -60– +6 dB *(SRV-3030D: válido)*
MASTER CLOCK		MSTR CLK	44.1 kHz, 48.0 kHz, EXT (EXT.CLOCK) *(SRV-3030D: válido)*
DRY OUT		DRY OUT	OFF, ON
DRY OUT PAN A		PAN A	L50–0–R50
DRY OUT PAN B		PAN B	L50–0–R50
PREVIEW FUNCTION		FUNCTION	OFF, ON
PREVIEW REPEAT		REPEAT	OFF, ON
DISPLAY TYPE		DISPLAY	STRC (STRUCTURE), PTRN (PATTERN)
LCD CONTRAST		CONTRAST	0–10
FOOT SW CONTROL		CONTROL	OFF, BYPS (BYPASS), PREV (PREVIEW)
FOOT SW TYPE		SW TYPE	MOM (MOMEMTARY), LTCH (LATCH)
POWER UP	MODE	MODE	USRSET, LSTSET
	BANK	BANK	PRESET, USER
	NUMBER	NUMBER	1–100
MIDI RX CHANNEL		RX CH	1–16, OMNI
MIDI DEVICE ID		DEV ID	1–127
PC MAP	PC#	PC #	1–128
	BANK	BANK	OFF, BYPS (BYPASS), U (USER), P (PRESET), A (CARD A) –J
	NUMBER	NUMBER	1–100
CC ASGN	PREVIEW	PREVIEW	OFF, CC1–CC31, CC64–CC95
	BYPASS	BYPASS	OFF, CC1–CC31, CC64–CC95
	INPUT VOLUME	IN VOL	OFF, CC1–CC31, CC64–CC95
	MIN VAL	MIN VAL	MUTE, -60– 6.0 dB
	MAX VAL	MAX VAL	MUTE, -60– 6.0 dB
BULK DUMP		BULK DUMP	ALL, SYSTEM, TEMP PROGRAM, USER 1–100
BULK LOAD		BULK LOAD	-

Funciones de los parámetros SYSTEM

INPUT VOLUME
Ajusta el volumen de entrada.

OUTPUT VOLUME
Ajusta el volumen de salida.

INPUT LEVEL SW
Cambia el nivel de entrada.

OUTPUT LEVEL SW
Cambia el nivel de salida.

RSS MODE
Selecciona los altavoces o los auriculares para la reproducción de los sonidos procesados con RSS (Roland Sound Space) (p. 69).

DIGITAL INPUT VOLUME
Ajusta el volumen de la entrada digital (sólo SRV-3030D).

DIGITAL OUTPUT VOLUME
Ajusta el volumen de la salida digital (sólo SRV-3030D).

MASTER CLOCK
Ajusta el Reloj Principal para la entrada y la salida digitales (sólo SRV-3030D).

DRY OUT
Este ajuste determina si el sonido directo sin reverberación aplicada se enviará o no.

DRY OUT PAN A
Ajusta la posición de la entrada del sonido directo procedente de INPUT A.

DRY OUT PAN B
Ajusta la posición de la entrada del sonido directo procedente de INPUT B.

PREVIEW FUNCTION
Activa y desactiva la función [PREVIEW].

PREVIEW REPEAT
Este ajuste se utiliza para activar y desactivar la función de repetición para los sonidos de preescucha cuando se ha pulsado el botón [PREVIEW].

DISPLAY TYPE
Estos ajustes determinan lo que se visualiza enla pantalla en el modo Play.

LCD CONTRAST
Ajusta el contraste de la pantalla.

FOOT SW CONTROL
Este ajuste selecciona la función que se controlará con un conmutador de pedal conectado.

FOOT SW TYPE
Selecciona el tipo de conmutador de pedal que se utilizará.

POWER UP MODE
Ajusta el programa que se seleccionará de manera automática al poner en marcha el equipo.

MODE
USRSET selecciona de manera automática el programa que el usuario haya seleccionado. LSTSET selecciona el último programa que estaba seleccionado al apagar el equipo.

BANK
Ajusta el banco de programas cuando se ha seleccionado USRSET.

NUMBER
Ajusta el número de programa cuando se ha seleccionado USRSET.

MIDI RX CHANNEL (Canal de recepción MIDI)

Ajusta el canal a través del cual se recibirán los mensajes MIDI.
Si ha seleccionado OMNI, la información MIDI se recibirá en todos los canales.

MIDI DEVICE ID

Ajusta el número de ID de equipo para el intercambio de mensajes exclusivos MIDI.

MIDI PC MAP (Mapa de cambio de programa MIDI)

Ajusta la correspondencia entre los Números de Programa MIDI y los programas. Es posible definir un número de programa y un banco para cada Número de Programa MIDI.
Cuando esté ajustado a OFF, el programa no cambiará.
Cuando esté ajustado a BYPS, se activará el bypass sin cambiar el programa.

PC# (Número de Programa)

Se utiliza para cambiar entre Números de Programa MIDI.

BANK

Este ajuste se utiliza para seleccionar bancos de programas.

NUMBER

Ajusta el número de programa.

MIDI CC (MIDI Control Change)

Este ajuste selecciona la función que se controlará utilizando los Mensajes de Cambio de Control MIDI.

PREVIEW

Ajusta el Número de Control utilizado para reproducir los sonidos de Preescucha.
Este parámetro se desactiva con los valores de controlador del 0 al 63, y se activa con los valores del 64 al 127.

BYPASS

Ajusta el Número de Control utilizado para activar y desactivar la función Bypass.
Este parámetro se desactiva con los valores de controlador del 0 al 63, y se activa con los valores del 64 al 127.

INPUT VOLUME

Ajusta el Número de Control utilizado para controlar INPUT VOLUME.

MIN VAL

Ajusta el valor para el volumen de entrada cuando se recibe el valor 0 procedente del controlador.

MAX VAL

Ajusta el valor para el volumen de entrada cuando se recibe el valor 127 procedente del controlador.

BULK DUMP

Este ajuste selecciona lo que se enviará mediante la utilización de Mensajes Exclusivos MIDI.

BULK LOAD

Activa la recepción de Mensajes Exclusivos MIDI al pulsar [ENTER].

Parámetros MEMORY

Aquí puede definir los ajustes relacionados con guardar programas y con las tarjetas de memoria.

Lista de parámetros MEMORY

PARÁMETROS		PANTALLA	VALOR
PROG WRITE (PROGRAM WRITE)	BANK	-	USER, CARD A–CARD J
	PROGRAM	-	1–100
FACTORY RESET TARGET		-	ALL, SYSTEM, USER 1–100
BANK COPY	SOURCE BANK	-	PRESET, USER, CARD A–CARD J
	TARGET BANK	-	USER, CARD A–CARD J
CARD COPY	SOURCE BANK	-	CARD A–CARD J, PREV 1–PREV20
	TARGET BANK	-	CARD A–CARD J, PREV 1–PREV20
CARD FORMAT		-	-
PREVIEW	SAMPLING CHANNEL	CH	CH A, CH B, A+B, D: A, D: B, D:AB
	SAMPLING LEVEL	LEVEL	0 –100
TONE WRITE		-	1–20

Funciones de los parámetros MEMORY

PROGRAM WRITE
Guarda los programas en el SRV-3030 o en tarjetas de memoria
(p. 27).

BANK
Selecciona el banco destino para guardar el programa.

PROGRAM
Selecciona el número de programa destino para guardar el programa.

FACTORY RESET TARGET
Selecciona el parámetro que volverá a adoptar su valor original (p. 8).

BANK COPY
Copia los programas guardados en el SRV-3030 o en tarjetas de memoria en unidades de banco (p. 28).

SOURCE BANK
Selecciona el banco origen de la copia.

TARGET BANK
Selecciona el banco destino de la copia.

CARD COPY
Copia todo el contenido de una tarjeta de memoria en otra tarjeta de memoria (p. 29).

SOURCE BANK
Selecciona el banco origen de la copia.

TARGET BANK
Selecciona el banco destino de la copia.

CARD FORMAT
Inicializa las tarjetas de memoria para su utilización con el SRV-3030
(p. 31).

PREVIEW
Es posible grabar (muestrear) sonidos de preescucha propios.

SAMPLING CHANNEL
Ajusta el canal de entrada para el sonido muestreado (p. 35).

SAMPLING LEVEL
Ajusta el nivel de entrada para el sonido muestreado (p. 35).

TONE WRITE
Selecciona el destino en que se guardará el sonido de preescucha
(p. 35).

Utilizar entradas y salidas digitales (sólo SRV-3030D)

El SRV-3030D dispone de conectores coaxiales (DIGITAL IN/OUT) para recibir y enviar información digital.
Esta sección explica los detalles que debe comprender para trabajar con señales de audio digitales.

El Reloj Principal

Al conectar equipos de audio digitales, debe existir algún reloj para utilizarlo como referencia. Este reloj se conoce como el Reloj Principal.
Como Reloj Principal es posible seleccionar tanto el reloj de un equipo de audio conectado como el reloj del SRV-3030D (reloj interno).
Además, cuando utilice el reloj interno, podrá seleccionar 44.1 kHz o 48 kHz para la frecuencia de muestreo.

Ajustar el Reloj Principal

Al conectar un equipo de audio digital es necesario referenciar el Reloj Principal para las operaciones del SRV-3030D.
Es posible seleccionar las siguientes opciones para el Reloj Principal.

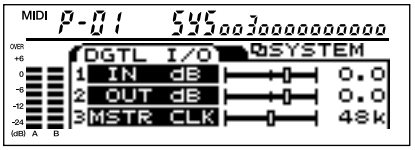
EXT.CLOCK	El SRV-3030D opera de manera sincronizada con el reloj para la entrada entrada digital. Seleccione esta opción cuando reciba señales de audio digitales.
44.1 kHz	El SRV-3030D opera según su reloj interno (con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz). Seleccione esta opción sólo cuando envíe señales digitales pero no reciba ninguna señal digital.
48 kHz	El SRV-3030D opera según su reloj interno (con una frecuencia de muestreo de 48 kHz). Seleccione esta opción sólo cuando envíe señales digitales pero no reciba ninguna señal digital.

NOTA

Cuando el Reloj Principal utilice como referencia el reloj interno, (44.1 ó 48 kHz), envíe a la entrada digital todas las señales que deban sincronizarse con la salida digital de la unidad.
La recepción de una señal no sincronizada puede producir ruidos, incluso si las fgrecuencias de muestreo son las mismas.
El envío de una señal sincronizada a la salida digital de la unidad requiere de una conexión en bucle. Si desea más información, consulte "Conexiones en bucle con equipos de audio digitales."

<Procedimiento>

1. Pulse [SYSTEM].
2. Gire [PAGE] hasta que aparezca lo siguiente en la pantalla.



3. Gire [PARAM 3] para ajustar el parámetro MASTER CLOCK.
4. Pulse [BANK] o [CATEGORY].

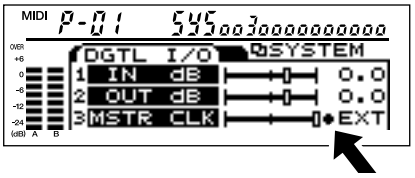
El ajuste se guardará, y el SRV-3030D volverá al modo Play.

NOTA

Mientras aparezca el mensaje "Processing... Keep Power ON!" en la pantalla, no apague nunca el equipo. Si apaga el equipo mientras la pantalla visualiza este mensaje podría corromper la información o podrían aparecer otros problemas.

NOTA

Cuando el Reloj Principal utilice como referencia un reloj externo (EXT), es posible que se encuentra en una situación como la siguiente.



Esto indica que la operación sincronizada no es posible, debido a que la señal no se recibe correctamente en la entrada digital. En estos casos, el equipo funciona tomando como referencia su reloj interno.
En casos como éstos, reciba correctamente la señal de audio digital para que ésta utilice el reloj interno como Reloj Principal.

Conectar equipos de audio digitales

Conecte el equipo de audio digital a los conectores DIGITAL IN y OUT, y ajuste el volumen de la entrada y la salida digitales (p. 14).

NOTA

Compruebe que utiliza cables blindados con una impedancia de 75 ohms para realizar las conexiones.

NOTA

Cuando utilice la entrada digital en los siguientes casos, el procesamiento síncrono interno y externo puede resultar en un enmudecimiento del sonido o en la generación de ruidos.

- Al instalar o retirar conectores
- Al cambiar la frecuencia de muestreo
- Al producirse un error
- Al seleccionar de manera incorrecta el Reloj Principal

Conexiones en bucle con equipos de audio digitales

Al establecer una conexión en bucle con un equipo de audio digital, como por ejemplo un grabador multipistas que pueda recibir y enviar señales de audio digitales, realice las conexiones tal como se indica a continuación.

1) Utilice como referencia para el Reloj Principal del SRV-3030D su reloj interno (44.1 kHz o 48 kHz).
2) Utilice como referencia para el reloj principal del equipo de audio digital un reloj externo, y haga que este equipo opere de manera sincronizada con el SRV-3030D.

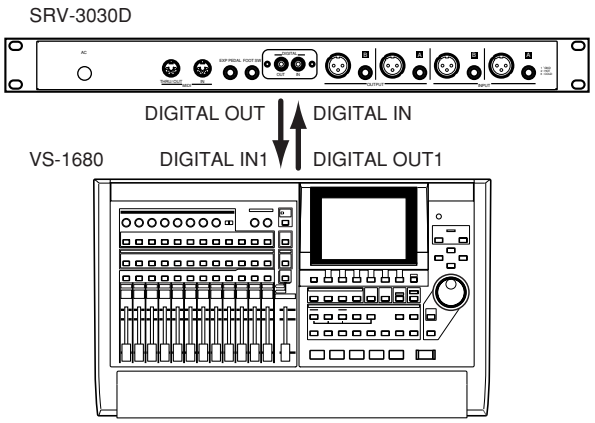
NOTA

Según los ajustes de nivel de la entrada y de la salida de los equipos, y según los ajustes del bus interno (direccionamiento) para el grabador, el bucle puede provocar un feedback de las señales de audio, con lo cual se producirán unos sonidos muy altos.
Compruebe que haya definido los ajustes para el nivel de entrada y para el bus (direccionamiento) de manera que no haya ningún feedback de la señal de audio.
Si desea más información, consulte el manual del usuario del equipo de audio digital.

NOTA

Si define unos ajustes para el reloj principal diferentes de los que se han descrito aquí, la unidad y el equipo de audio digital conectado pueden quedar desincronizados, pueden enmudecerse o pueden producirse ruidos.

Ejemplo de conexión con el VS-1680



Utilice como referencia para el reloj principal del SRV-3030D su propio reloj interno (44.1 kHz o 48 kHz).

VS-1680: Utilice DIGITAL IN como referencia para el Reloj Principal.

Además de estos ajustes, también es necesario definir los ajustes del bus (direccionamiento) de manera que se correspondan con los ajustes de frecuencia de muestreo y con la utilización de la canción en el VS-1680. Si desea más información, consulte el manual del usuario del VS-1680.
Una vez haya realizado las conexiones y definido los ajustes descritos, el VS-1680 utilizará el reloj interno del SRV-3030D como referencia y funcionará de manera sincronizada con el SRV-3030D.
Además, las señales enviadas digitalmente desde el VS-1680 se recibirán también digitalmente en el SRV-3030D. El SRV-3030D enviará digitalmente las señales con efectos añadidos, y el VS-1680 las recibirá digitalmente.

Señales digitales con las que puede trabajar el SRV-3030D

El SRV-3030D puede recibir y enviar señales digitales en el formato S/P DIF. Además, también puede recibir señales en los formatos AES/EBU y EIAJ CP-120.

NOTA

Algunos equipos de audio digitales que utilizan los formatos AES/EBU y EIAJ CP-120 sólo disponen de conectores tipo XLR. Las conexiones con estos equipos requieren de la utilización de un adaptador opcional de otros fabricantes.

El formato S/P DIF

S/P DIF, abreviación de Sony/Philips Digital Interface Format, es uno de los estándares utilizados para enviar y recibir señales de audio digitales estéreo entre equipos digitales. El SRV-3030D dispone de conectores coaxiales compatibles con el formato S/P DIF.

El formato EIAJ CP-1201

Éste es un estándar adoptado por la Electronic Industries Association of Japan que define las conexiones compatibles entre equipos de audio digitales de consumo y profesionales.

El Status de Canal

Además de las señales de audio, las señales de audio digitales incluyen otros tipos de información, como por ejemplo la frecuencia de muestreo. Esta información se conoce como el Status de Canal.
El contenido del Status de Canal enviado desde el SRV-3030D varía según el ajuste del Reloj Principal (p. 75), tal como se explica a continuación.

Cuando utilice el reloj externo:

El Status de Canal de las señales recibidas digitalmente se envía sin ninguna modificación como una salida digital.

Cuando utilice el reloj interno:

El Status de Canal de las señales de audio digitales enviadas tiene las siguientes características.

- Modo Consumer
- Señales de audio
- Énfasis: Off
- Frecuencia de muestreo:44.1 kHz/44.8 kHz (según esté definido por el reloj principal del SRV-3030D)

Especificaciones

Entrada digital (DIGITAL IN)

Formato: S/P DIF, EIAJ CP-1201
Conectores: Conectores coaxiales
Características eléctricas:
RS-422A
Impedancia: 75 ohms no balanceada
Frecuencia de transmisión:
3.072 M bit/sec, fs = 48 kHz

Salida digital (DIGITAL OUT)

Formato: S/P DIF
Conectores: Conectores coaxiales
Características eléctricas:
RS-422A
Impedancia: 75 ohms no balanceada
Frecuencia de transmisión:
3.072 M bit/sec, fs = 48 kHz

Solucionar problemas

Si se encuentra con problemas al utilizar el SRV-3030, compruebe en primer lugar los sigientes puntos.
Si después de todos estos pasos el problema sigue sin resolverse, póngase en contacto con un Centro de Atención al Cliente Roland o con un distribuidor Roland autorizado.

No se oye ningún sonido/ El sonido es muy bajo

¿Hay algún cable cortocircuitado?
→ Intente cambiar el cable conectado.

¿Ha conectado correctamente el SRV-3030 al otro equipo?
→ Compruebe las conexiones (p. 11).

¿Ha puesto en marcha el SRV-3030 o el equipo conectado?
→ Compruebe que todos los equipos estén en marcha (p. 14).

¿El volumen del equipo conectado se encuentra al mínimo?
→ Compruebe los ajustes del equipo conectado.

¿Están correctamente ajustados los niveles de entrada y de salida del SRV-3030?
→ Compruebe los ajustes de INPUT LEVEL SW (p. 14), INPUT VOLUME (p. 15), OUTPUT LEVEL SW (p. 14), y OUTPUT VOLUME (p. 15).

¿Ha activado BYPASS?
→ Cuando BYPASS está activado, el parámetro DRY OUT del sistema se desactiva, y el sonido directo se enmudece. Active DRY OUT o desactive BYPASS (p. 19).

¿Ha ajustado UNIT OUTPUT LEVEL de cada unidad a un valor adecuado?
→ Ccompruebe los ajustes de UNIT OUTPUT LEVEL para cada unidad (p. 53).

¿Ha ajustado correctamente DIGITAL INPUT/ OUTPUT LEVEL SW?
→ Si utiliza los conectores de entrada y salida digital del SRV-3030D, ajuste DIGITAL INPUT/OUTPUT VOLUME (p. 71).

El sonido está distorsionado (OVERLOAD se ilumina con frecuencia).

¿Están correctamente ajustados los niveles de entrada y de salida del SRV-3030?
→ Compruebe los ajustes de INPUT LEVEL SW (p. 14), INPUT VOLUME (p. 15), OUTPUT LEVEL SW (p. 14), y OUTPUT VOLUME (p. 15).

¿Ha ajustado el nivel del equipo conectado a un valor demasiado alto?
→ Ajuste la salida del equipo conectado a un nivel adecuado.

El sonido de cambia al cambiar los números de programa.

¿Carga el programa después de cambiar el número de programa?
→ Después de cambiar el número de programa, pulse [ENTER (PUSH)] para cargar el programa (p. 15).

El sonido no cambia ni después de girar [REV TIME] y [REV LEVEL].

¿Gira estos mandos una vez después de cambiar los programas?
→ Inmediatamente después de cambiar el programa, los valores de REV TIME y REV LEVEL no se corresponden con las posiciones de los mandos. Ajuste los valores después de girar los mandos totalmente hacia la izquierda o hacia la derecha.

No se reciben los mensajes MIDI.

¿Hay algún cable MIDI cortocircuitado?
→ Cambie el cable MIDI.

¿Ha conectado correctamente el SRV-3030 al equipo MIDI?
→ Compruebe las conexiones con el equipo MIDI.

¿Ha ajustado de igual manera los canales MIDI en el SRV-3030 y en el equipo MIDI?
→ Ajuste ambos equipos al mismo canal MIDI (p. 72).

Al intentar un volcado general desde otro SRV-3030, ¿ha ajustado el mismo número de ID de equipo en el SRV-3030 y en el otro SRV-3030?
→ Ajuste ambos equipos al mismo número de ID de equipo (p. 72).

Lista de mensajes

Los siguientes mensajes aparecen cuando hay algún problema de funcionamiento o si no se ejecuta de manera correcta algún proceso.
Tome las medidas indicadas en cada mensaje.

IMPROPER DATA CARD

Causa: La tarjeta de memoria insertada no contiene información para el SRV-3030.

Solución: Utilice una tarjeta de memoria con información para el SRV-3030 data
(p. 31).

Causa: La tarjeta de memoria no está formateada para el SRV-3030.

Solución: Formatee la tarjeta de memoria (p. 31).

CARD DAMAGED

Causa: Ha insertado la tarjeta de memoria al revés.

Solución: Sujete la tarjeta de manera que los contactos (área dorada) queden abajo, y a continuación inserte la tarjeta con firmeza.

Causa: La tarjeta de memoria está dañada.

Solución: Utilice otra tarjeta de memoria.

CARD PROTECTED

Causa: La tarjeta de memoria está protegida contra la escritura.

Solución: Despegue el sello de protección contra la escritura (p. 32) o utilice otra tarjeta de memoria.

NO CARD

Causa: Está intentando recuperar o escribir información sin ninguna tarjeta insertada o con la tarjeta insertada de manera incompleta.

Solución: Inerte adecuadamente una tarjeta formateada para el SRV-3030, y continúe con la operación.
No retire nunca la tarjeta hasta que no haya terminado la operación.

CARD MEM FULL!

Causa: Hay algún problema con la tarjeta, que posiblemente ha reducido su capacidad de memoria. Por lo tanto, no es posible guardar más información en ella.

Solución: Utilice una tarjeta de memoria que esté en buen estado.

Processing... Keep Power ON!

Este mensaje aparece cuando hay una tarjeta de memoria insertada en la ranura o cuando se guarda o copia información en la tarjeta o en el SRV-3030.

Solución: No extraiga la tarjeta de memoria ni apague el equipo mientras este mensaje aparezca en la pantalla. Podría perder la información y podría dañar tanto la tarjeta de memoria como el SRV-3030.

RECEIVING ERROR

Causa: No se ha recibido correctamente la información MIDI.

Solución: Ccompruebe que el cable MIDI no se haya desconectado, o que no haya ningún cortocircuito en el cable.

PREVIEW TONE NOT READY

Causa: Ha seleccionado un sonido de preescucha de una tarjeta de memoria, pero esta tarjeta de memoria no está insertada.

Causa: Ha seleccionado un sonido de preescucha de una tarjeta de memoria, pero no hay ningún sonido de preescucha con el número correspondiente en la tarjeta de memoria.

Solución: Inserte la tarjeta de memoria que contenga el sonido de preescucha necesario, o cambie el ajuste del sonido de preescucha a uno de los sonidos integrados.

DIGITAL REVERB — Date : Nov. 26, 1998

Model SRV-3030/3030D

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	X	1–16	Memorized
Channel	Changed			
	Default	X	OMNI ON/OFF	Memorized
Mode	Messages	X	X	
	Altered	**********	X	
Note		X	O *1	
Number :	True Voice	**********	**********	
Velocity	Note On	X	O *1	
	Note Off	X	X	
After	Key's	X	X	
Touch	Channel's	X	O *1	
Pitch Bend		X	O *1	
	0	X	O *2	Bank select MSB
	32	X	X	Bank select LSB
Control	1–31	X	O *1	
Change	33–63	X	X	
	64–95	X	O *1	
Program		X	O *4	Program Number
Change	: True Number	**********	0–127	1–128
System Exclusive		O	O	
System	: Song Position	X	X	
Common	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System	: Clock	X	X	
Real Time	: Commands	X	X	
	: All Sound Off	X	X	
	: Reset All Controllers	X	X	
Aux	: Local On/Off	X	X	
Messages	: All Notes Off	X	X	
	: Active Sensing	X	X	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 This recognizes messages set in order to control parameters. * 2 Data of 0DH or more is ignored. * 3 LSB of Controller Number #1–#31. * 4 Can be set manually to O/X, and permanently memorized.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — X : No

También está disponible una publicación independiente titulada "Aplicación MIDI". Ésta ofrece información detallada acerca de la manera en que se ha implementado el MIDI en este equipo. Si precisa de esta publicación (por ejemplo para programar a nivel de byte), póngase en contacto con el Centro de Atención al Cliente Roland más próximo o con un distribuidor Roland autorizado.

Especificaciones

SRV-3030/SRV-3030D: 24BIT DIGITAL REVERB

• Conversión AD
Sobremuestreo de 24 bits 64 veces

• Conversión DA
Sobremuestreo de 24 bits 128 veces

• Frecuencia de muestreo
SRV-3030: 44.1 kHz
SRV-3030D: 44.1 k/48 kHz

• Memorias de programa
Predefinidas: 100
De usuario: 100

• Respuesta de frecuencia
5 Hz a 200 kHz: -3/+1 dB (directo)
15 Hz a 20 kHz: -3/+1 dB (efecto)

• Nivel de entrada nominal
-20 to +4 dBm

• Impedancia de entrada
20 k ohms (HOT-COLD)
12 k ohms (HOT-GND, COLD-GND)

• Nivel de salida nominal
-20 to +4 dBm

• Impedancia de salida
640 ohms (HOT-COLD)
320 ohms (HOT-GND, COLD-GND)

• Distorsión armónica total
0,01 % o menos (directo)
0,02 % o menos (efecto)

• Gama dinámica
110 dB o superior (directo)
100 dB o superior (efecto)

• Controles
Mando REV LEVEL/PARAM 1
Mando REV TIME/PARAM 2
Mando ASSIGNABLE/PARAM 3
Mando NUMBER/PAGE(PUSH ENTER)
Botón BANK
Botón CATEGORY
Botón MEMORY
Botón SYSTEM
Botón EZ EDIT
Botón CUSTOM
Botón UNIT A/B
Botón BYPASS
Botón PREVIEW
Interruptor POWER

• Pantalla
LCD gráfica (LCD con iluminación posterior)

• Conectores
Jacks INPUT (A, B) : XLR-3-31, TRS
Jacks OUTPUT (A, B): XLR-3-32, TRS
* XLR 1:GND, 2:HOT, 3:COLD
TRS T:HOT, R:COLD, S:GND
Jack FOOT SW
Jack EXP PEDAL
Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

• SRV-3030D:
Jack DIGITAL INPUT : Coaxial
Jack DIGITAL OUTPUT : Coaxial
* S/P DIF, EIAJ CP-1201

• Alimentación
117 V CA, 230 V CA, o 240 V CA

• Consumo
22 W

• Dimensiones
SRV-3030:
482 (Ancho) x 204 (Largo) x 44 (Alto) mm
19 (Ancho) x 8(Largo) x 1-3/4 (Alto) pulgadas
(tipo montaje en rack EIA-1U)

SRV-3030D:
482 (Ancho) x 205 (Largo) x 44 (H) mm
19 (Ancho) x 8-1/14 (Largo) x 1-3/4 (Alto) pulgadas
(tipo montaje en rack EIA-1U)

• Peso
2,8 kg / 6 lbs 3 oz

• Accesorios
Manual del usuario
Lista de programas predefinidos
Servicio Roland
Arandela para montaje en rack (x4)

• Opciones
Conmutador de pedal: FS-5U, FS-5L
Pedal de expresión: EV-5, FV-300L + PCS-33
Tarjeta de meoria: S2M-5, S4M-5

* 0 dBm = 0.775 Vrms

NOTA

En interés de la mejora del producto, las especificaciones y el aspecto de este equipo están sujetos a cambios sin previo aviso.

Índice

Números

3 BAND EQ 47, 63
44.1 kHz 75
48 kHz 75
76 79

A

Acerca de DYNAMIC CONTROL 68
Ajustes originales 8
AMB
    LEVEL 59
    ROOM SIZE 60
AMBIENCE 46, 59
Asignación de control 25
ASSIGN
    1–4 67
ASSIGNABLE 10, 18
ATTACK 51

B

BALANCE 65
BANK 15, 72, 74
    COPY 74
Batería/Percusión 66
BRILLIANCE 54
BULK
    DUMP 72
    LOAD 72
BYPASS 19, 72
BYPASS activado y desactivado 19

C

CARD
    COPY 74
    DAMAGED 79
    FORMAT 74
    Programas 15
    PROTECTED 79
CARD MEM FULL! 79
Carga general 40
CATEGORY 16, 66
COMP 55, 58
    ATTACK 55, 58
    RATIO 55, 58
    RELEASE 55, 58
Compresor 55, 58
conectores coaxiales 75
Conectores tipo TRS 11
Conectores tipo XLR 11
Conexiones en bucle 76
Conmutador de pedal 34
    Tipo conmutador 34
    Tipo pulsador 34
    Preescucha 34
conmutador de polaridad 13
CONTRAST 19
CONTROL ASSIGN 48, 67
CONTROLLER 67
CUSTOM 22, 43

D

DENSITY 54, 58, 60, 62
DESTINATION 51-52
DIGITAL IN/OUT 75
DIGITAL INPUT VOLUME 15, 71
DIGITAL OUTPUT VOLUME 15, 71
DIRECT EDIT ASSIGN 48, 67
DISPLAY TYPE 71
DISTANCE (A/B) 42
DRUM 51
DRUMS/PERC 66
DRY OUT 71
    PAN A 71
    PAN B 71
DYNAMIC CONTROL 53-54, 56, 58-59, 61-62, 64-65, 68
DYNAMIC DUAL 49
DYNAMIC POLARITY 54, 56, 58, 60-62, 64-65
DYNAMIC SEPARATOR 50
    ATTACK 51
    DRUM 52
    LOUDNESS 51
    NOTE DENSITY 52

E

EDGE 55
Edición directa 10
Efectos 3D 69
EFFECT 42, 47, 64
EFFECT ROUTING 49
EFFECT TYPE 64
Entrada y salida digitales 75
ENV
    LEVEL1 62

LEVEL2 62
LEVEL3 62
TIME RATIO 61
TIME1 62
TIME2 62
TIME3 62
TIME4 62
ENVELOPE 62
ER
DIFFUSE SIZE 56
DIFFUSION 56
LEVEL 55
TIME RATIO 56
EXT.CLOCK 75
EZ EDIT 21, 41
EZ EDIT PARAMETERS 41

F

FACTORY RESET TARGET 74
Fijar 32
FOOT SW CONTROL 71
FOOT SW TYPE 71
Formatear 31
Frecuencia de amortiguación de las frecuencias altas 59
FREQUENCY 51, 53

G

GATE
DECAY RATE 57
HOLD TIME 57
RELEASE TIME 57
REV 57
REV LEVEL 57
REVERB 45
Guardar 27

H

HF DAMP FREQ 55, 59
HF DAMP GAIN 55, 59-60
HIGH BAND
FREQUENCY 63
GAIN 63
Q 63

I

IMPROPER DATA CARD 79
INDIVIDUAL 49
INPUT LEVEL SW 14, 71
INPUT VOLUME 15, 71-72
INSTRUMENT 66

L

LCD CONTRAST 71
LF DAMP
FREQ 55, 58
GAIN 55, 59
LFO
DEPTH 65
RATE 65
LINK A/B 67
LIVENESS (A/B) 42
LOUDNESS 51
LOW BAND
FREQUENCY 63
GAIN 63
Q 63

M

MANUAL 64
Mapa de cambios de programa 38
MASTER CLOCK 71
MAX VAL 72
MAX VALUE 67
Memoria
Tarjeta 28, 30
Mensajes de sistema 37
MID BAND
FREQUENCY 63
GAIN 63
Q 63
MIDI 36
Cambio de control 72
Canal 36
Canal de recepción 72
CC 72
Conectores 36
DEVICE ID 72
Mapa de cambios de programa 72
Mensajes de Aftertouch de canal 36
Mensajes de Cambio de control 36
Mensajes de Cambio de programa 36
Mensajes de canal 36
Mensajes exclusivos 37
Mensajes de nota 36
Mensajes de Pitch Bend 36

PC MAP 72
RX CHANNEL 72
Selección de banco 38
MIN VAL 72
MIN VALUE 67
MIX BALANCE 42
Modo Play 14

N

NAME 48, 66
Nivel de las primeras reflexiones 55
NLR LEVEL 61
NO CARD 79
NON LINEAR 46, 61
NOTE DENSITY 51
NUMBER 72
Números de programa 72

O

OUTPUT
LEVEL SW 14, 71
VOLUME 15, 71

P

Panel frontal 7
Panel posterior 7
Pantalla 7, 19, 33
Pantalla Structure 33
PARAM 67
Parámetros 23
Parámetros CUSTOM 43
Parámetros MEMORY 73
Parámetros SYSTEM 70
PC# 72
pedal de expresión 13
PLATE DEPTH 54
POWER UP
BANK 71
MODE 71
NUMBER 71
POWER UP MODE 71
PRE DELAY
BALANCE 54, 58, 61
TIME 54, 57, 61
PRE-HIGH PASS FREQ 53
PRE-LOW PASS FREQ 53
PREVIEW 9, 17, 48, 66, 72, 74
FUNCTION 71
PATTERN 66
REPEAT 71
TONE 66
Processing... Keep Power ON! 79
PROGRAM 74
Programas 37
Programas de demostración 9
Programas de usuario 15, 20
Programas predefinidos 15, 20
PROGRAM WRITE 74

R

RATE 51-52
RECEIVING ERROR 79
Reinicio original 8
Relación temporal de la envolvente 61
Relación temporal de las primeras reflexiones 56
RELEASE DENSITY 54
reloj externo 77
reloj interno 77
Reloj principal 75
RESONANCE 64
REV
LEVEL 17, 53
OUTPUT PAN WIDTH 55, 57, 61
SIZE 54, 57
TIME 18, 54
TIME (A/B) 42
UNIT OUTPUT LEVEL (A/B) 42
REV OUTPUT PAN WIDTH 55, 57, 61
REVERB
TYPE 50
Reverberación 19, 43, 53
Activar y desactivar 34
Character 18
carácter 10
Nivel 53
Tiempo 54
Tipo 49
Volumen 17
ROOM SIZE (A/B) 42
RSS
Efectos 69
MODE 71
ROUTING 50

S

SAMPLING CHANNEL 74
SAMPLING LEVEL 74
SENS 51-53
SENS LOW 53
Señales digitales 77
SERIES 49
SOURCE BANK 74
SPECIAL 66
STANDARD 66
Status de canal 77
STEREO 49, 66
STRUCTURE 43, 49
Suborder 42, 54

T

TAP
- (#1–#12) DELAY TIME 60
- (#1–#12) HI CUT FREQ 60
- (#1–#12) HI CUT GAIN 60
- (#1–#12) LEVEL 60
- (#1–#12) PAN 60
- (#1–#4) DELAY TIME 56
- (#1–#4) HI CUT FREQ 56
- (#1–#4) LEVEL 56
- (#1–#4) PAN 56
- EDIT 56, 60

TARGET
- A BLOCK 67
- A PARAMETER 67
- B BLOCK 67
- B PARAMETER 67
- BANK 74
- BLOCK 67
- PARAMETER 67

TARGET BANK 74
Tarjeta de memoria
- Fijar 32

THRESHOLD 57
TONE WRITE 74
TYPE 51

U

UNIT
- INPUT LEVEL 53
- OUTPUT LEVEL 53

V

VARIATION 53, 57, 59, 61
Visualización de patrones 33
VOCAL 66
Volcado general 39

W

WALL TYPE (A/B) 42

NOTAS

Lista de Programas Predefinidos

SRV-3030
SRV-3030D

No.	Nombre	Categoría
01	MediumWoodRoom	STANDARD
02	PercussionRoom	DRUMS/PERC
03	Lead Gtr Room	INSTRUMENT
04	Gold Plate	VOCAL
05	Close Mic'd	VOCAL
06	Dense Hall	STANDARD
07	Lively Room	VOCAL
08	Closed Room	STANDARD
09	Tight Room	DRUMS/PERC
10	Small Booth	VOCAL
11	Empty Club	VOCAL
12	RSS Cathedral	STANDARD
13	Real Cathedral	STANDARD
14	BriteCathedral	STANDARD
15	Warm Church	STANDARD
16	Great Organs	INSTRUMENT
17	Echo'd Room	STANDARD
18	NotesGrowHall	STANDARD
19	GroupGetsSmall	INSTRUMENT
20	LoudGetsBigger	DRUMS/PERC
21	HallThatGrows	DRUMS/PERC
22	SnareHitsGate	DRUMS/PERC
23	In The Kitchen	STANDARD
24	DownTheMiddle	STANDARD
25	Room To Bloom	STANDARD
26	E.Piano Chorus	INSTRUMENT
27	Wide & Bright	STANDARD
28	Short Cut!	VOCAL
29	Close the Gate	DRUMS/PERC
30	Phil the Gate!	DRUMS/PERC
31	Cheap Radio	VOCAL
32	RailwayStation	VOCAL
33	Kind of Chorus	VOCAL
34	So looooooong	SPECIAL
35	Dyn Funky Set	DRUMS/PERC
36	AnaDelay140bpm	STANDARD
37	RSSDelay140bpm	SPECIAL
38	Dyn DLY 140bpm	DRUMS/PERC
39	Presence	VOCAL
40	InvDyn Ambi	VOCAL
41	Gate2theSnare!	DRUMS/PERC
42	RevrbTheSnare!	DRUMS/PERC
43	Dyno Breath	VOCAL
44	Rhythm Stix	SPECIAL
45	Quiet Tunnel	STANDARD
46	Wide Cave	STANDARD
47	Nightmare 3D	SPECIAL
48	Tape Echo	STANDARD
49	Echo Vox	VOCAL
50	Stereo & RSS	STEREO

No.	Nombre	Categoría
51	Stereo Room	STEREO
52	Stereo Delays	STANDARD
53	Stereo NLR	SPECIAL
54	Piano Hall	INSTRUMENT
55	Piano Room	INSTRUMENT
56	Smooth Plate	VOCAL
57	Cathedral	STANDARD
58	Stereo Cathdrl	STEREO
59	Studio Drums	DRUMS/PERC
60	Bathroom 1	DRUMS/PERC
61	Bathroom 2	DRUMS/PERC
62	Bright Garage	DRUMS/PERC
63	Vocal Room	VOCAL
64	Vocal Hall	VOCAL
65	Breathy Plate	VOCAL
66	Rock Kick	DRUMS/PERC
67	Gate Snare	DRUMS/PERC
68	Yakkety S	INSTRUMENT
69	Smooth Taj	STANDARD
70	Sml/Lrg Rooms	STANDARD
71	Sml/Med Hall	STANDARD
72	LgRoom/LgHall	STANDARD
73	Lrg/Sml Plates	STANDARD
74	SmlRoom/Plate	STANDARD
75	Plate/Hall	STANDARD
76	MedHall/Garage	STANDARD
77	Gate/SmlPlate	SPECIAL
78	BigRoom/Store	INSTRUMENT
79	Front/BackHall	VOCAL
80	Garage/Booth	STANDARD
81	Front/BackRoom	VOCAL
82	Crazy Taps!	SPECIAL
83	Spinners	SPECIAL
84	Slow Faazzzze	SPECIAL
85	VoiceTransform	VOCAL
86	Dyno TeKnO	DRUMS/PERC
87	4trance drum	DRUMS/PERC
88	Psyche1 140bpm	INSTRUMENT
89	Stereomizer I	SPECIAL
90	Stereomizer II	SPECIAL
91	Space Tunnel	SPECIAL
92	Space Train	SPECIAL
93	Phased Hall	SPECIAL
94	• • • • • • •	SPECIAL
95	Natural Room	STANDARD
96	Glass Room	DRUMS/PERC
97	Hall Delay	VOCAL
98	RSS Shed	STANDARD
99	Psyche2 140bpm	INSTRUMENT
100	Auto-SCRATCH!?	SPECIAL

01908601 '99-7-CE2-11N

Para los países de la CE

CE Este producto cumple con los requisitos de la normativas europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil num rique de la classe B respecte toutes les exigences du R glement sur le mat riel brouilleur du Canada.

Información

Siempre que precise del servicio de reparaciones, llame al Centro de Atenci n al Cliente Roland m s pr ximo o p ngase en contacto con el distribuidor Roland autorizado de su pa s, que aparecen listados a continuaci n.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo, EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZI.
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030

ASIA

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories, HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra Inti Rama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200, PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E, #02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2, Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St., District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden, Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

CHILE
Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre y Alameda
Juan Pablo 2 No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F. MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
RÉP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY
Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo, URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St. Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court, Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03644 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROMANIA
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de Espa a, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal, SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park SWANSEA SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046, Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St. Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselviler Cad. Billurcu Sok. Mucadelle Cikmeze No. 11-13
Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sheroog Bldg., No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Octubre de 1999